1991年7月1日発売(毎月1回1日発行)第3巻第7号通巻31号 平成元年7月7日第三種郵便物認可

特別定価 420yen

マルカツ 勝PCエンジン

1991 7月号



極秘入手

PCエンジン新構想

●全ハード モデルチェンジ●CDロム パワーアップ
●新システム対応ソフトぞくぞく登場

特別付録

ロードス島戦記 完ガイドブック

PCエンジン版ゲーム情報満載


Enjoy Hudson
危険なまでにドラマチック。
3年ぶりに宇宙へ舞い戻ったコブラを、とっておきの危険が熱烈歓迎。いくつもの危険をクリアしてきたコブラですら、「コイツはかなり厄介だぜ」と苦笑いを浮かべた。
殺るか、殺られるか。スピーディに展開するストーリーは、息もつかせないほどにスリリングでドラマチック。過激なアクションあり、個性派のキャラクターあり、そして迫力満点のサウンドありと、映画に勝るとも劣らないクオリティ。
CD·ROM² だから完成した、
究極のスペースハードボイルドAVG
「コブラII－伝説の男－」。
圧倒的な面白さで、いよいよ6月7日、登場。
●難攻不落の空飛ぶ要塞・空中刑務所へ単身潜入。
●激しい波のように、悲しみと憎しみがふたりの胸に…。
●炎の惑星プルメリアに、怒りのサイコガンが炸裂。
SPACE ADVENTURE
コブラII
―伝説の男―
寺沢武一
6月7日発売予定・予価¥6,500(税別)
©1991 HUDSON SOFT
©寺沢武一／集英社(JCデラックス)
PCエンジン CD·ROMシステム
DIGITAL COMIC ROM ROM
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622
大阪支店　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営業所　札幌・名古屋・福岡



Enjoy Hudson
第7回 キャラバン公式認定ソフト
今年も熱い闘いの季節がやって来た！
BONUS 500
キャラバンモードにかくされたボーナスキャラクターは高得点へのカギだ。のがさずしとめろ!!
どのステージも変化に富んでおり、待ち受けるボスキャラはまさしく強大。まさに"ファイナル"だ!!
レーザー・ファイヤーなど、各武器の攻撃方法が3パターン変えられるセットアップモードを新設。自分に合ったパターンはどれ？
1991年第7回キャラバン公式認定ソフト
FINAL SOLDIER
©1991 HUDSON SOFT
ファイナルソルジャー
PC Engine
過去と、そして現在の地球を守るため、ドライアードは
未知なる時間の彼方へと旅立っていく……
7月5日発売　4メガ　希望小売価格 6,500円(税別)
テレホンPCランド
東京 03-3260-9901 大阪 06-251-9900
名古屋 052-586-9900 広島 082-814-9900
福岡 092-713-9900 札幌 011-814-9900
一番近い場所に電話してくれ!!
PCエンジンの最新情報が聞ける
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622
大阪支店　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営業所　札幌・名古屋・福岡

マルカツ
勝PCエンジン
JULY CONTENTS
[7月号目次]
1991 ⑦ Vol.31 発行／角川書店



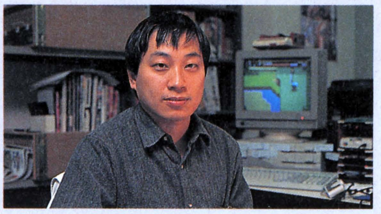
付録
これでキミもロードス博士だ！
ロードス島戦記 完 ガイドブック





新連載
ハドソン制作スタッフ、藤原茂樹氏が語る

メイキング オブ ニュートピアII 120

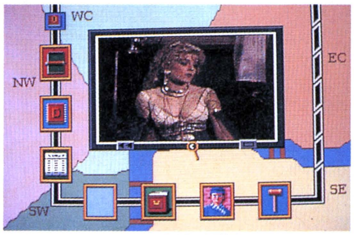


NEW SOFT TIMES



F1サーカス'91

HOW TO WIN



シャーロック・ホームズの探偵講座

《GAME INDEX》
アイウエオ順

☆掲載ソフトのうち、
とくに表記のないものは税別です。

●表紙イラスト —— 佐々木晃〔TONG KING SHOW〕
●表紙アートディレクション —— グァバモリオカ
●表紙ロゴデザイン —— 高木和雄〔AR+DA〕

ゲームデータ CD-ROM² Huカード(数字はメガ数) スーパーグラフィックス専用 GT対応 PC・SG両対応 バックアップ対応

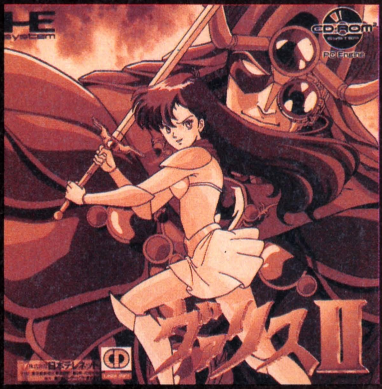
RPG ロールプレイング A・RPG アクション・ロールプレイング STG シューティング ACT アクション AVG アドベンチャー SLG シミュレーション

SPG スポーツ PZG パズル A・PZG アクション・パズル ETC その他

LASER SOFT

MEMORIAL VALIS

ヴァリスII　　1989. 6月



ヴァリアの遺言により、優子出生の秘密明かされる。

平和をかけた皇帝メガスとの死闘。

夢幻界の未来を託される戦士優子の運命。

ヴァリスIII　　1990. 9月



ヴァリスの剣の真の力が解放される。

ヴァリスの剣を狙うグラメスと最後の戦いにのぞむ。

優子の安否・・・不明。

そして・・・・・・・

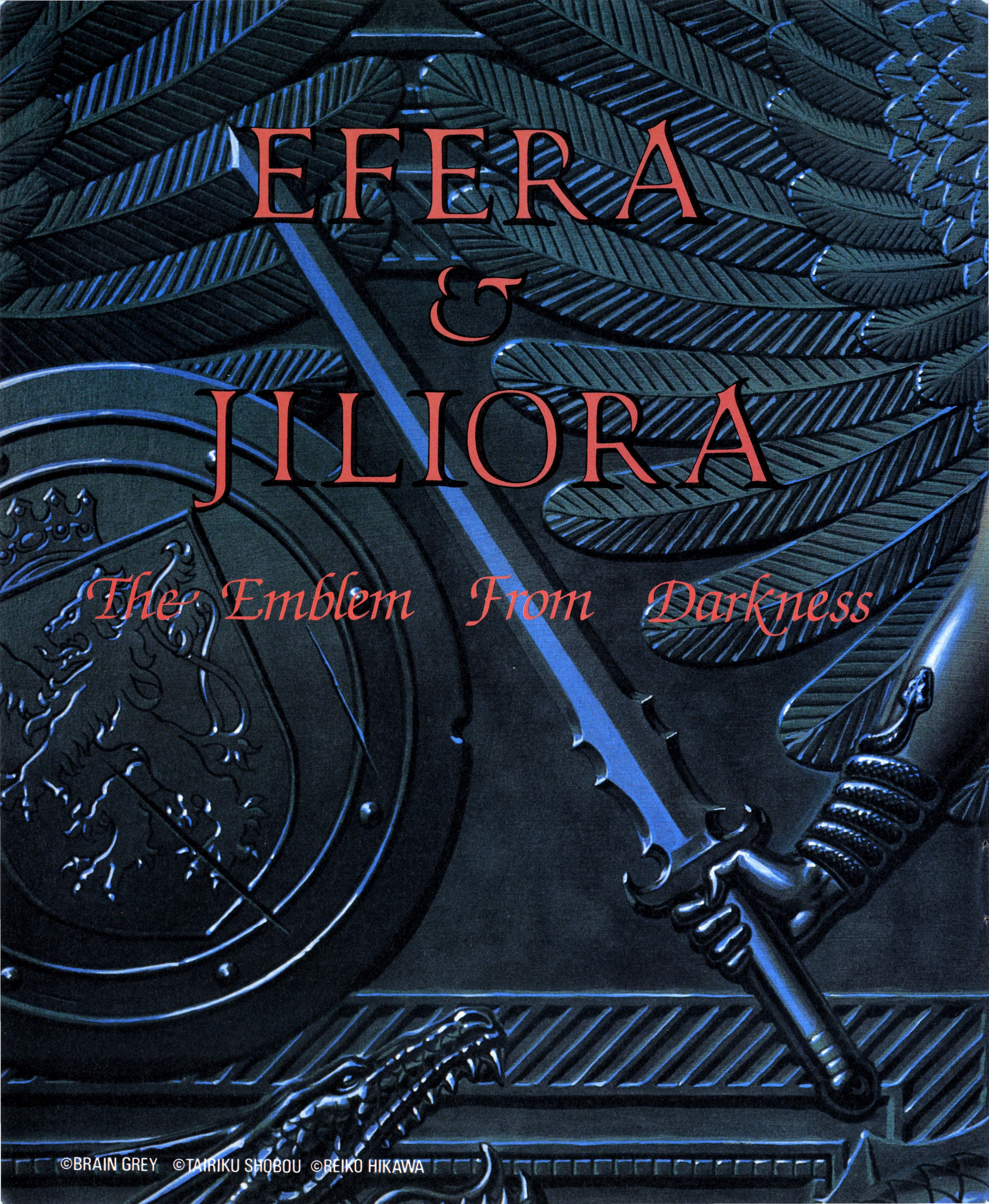
ヴァリスIV

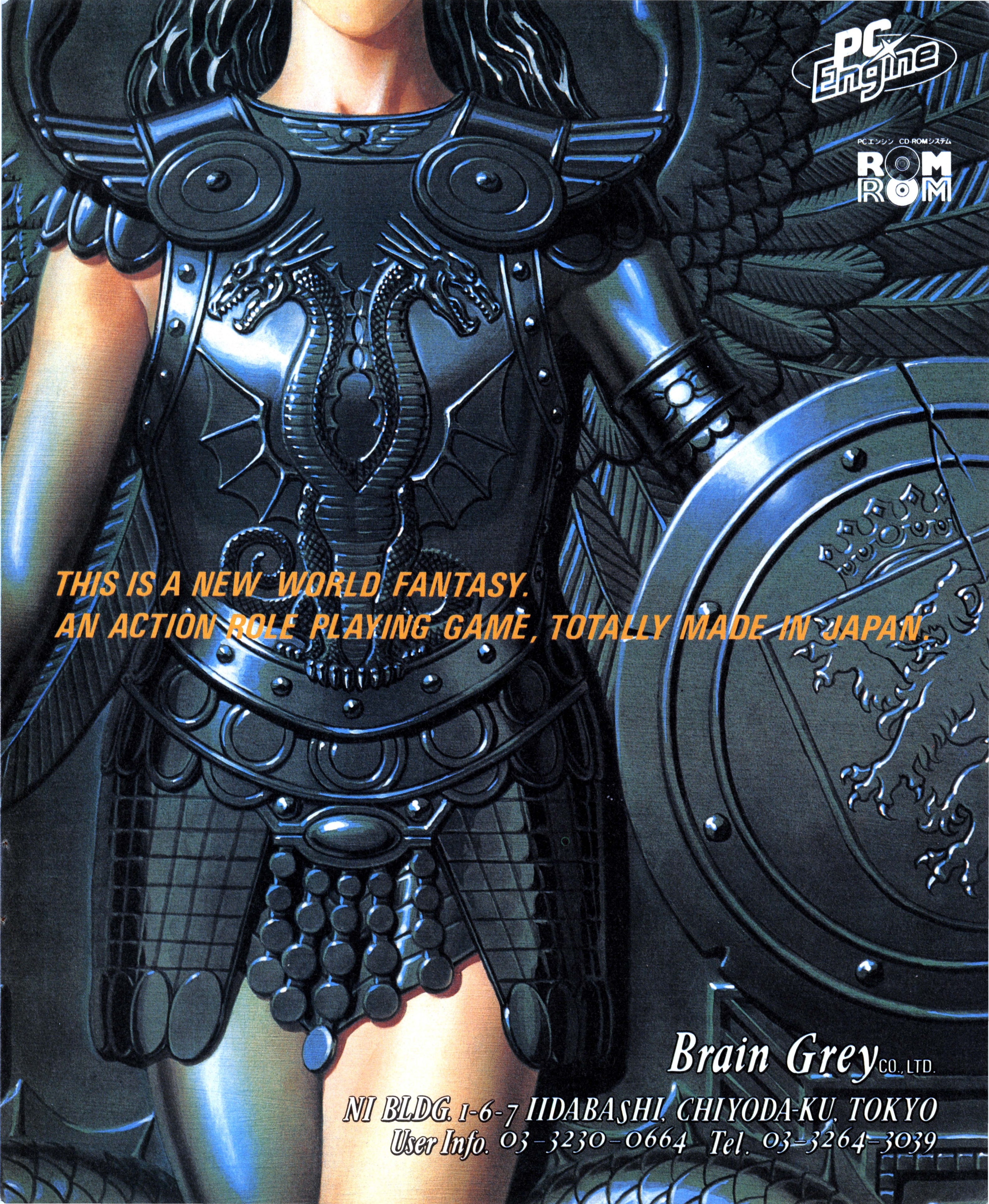
優子は、いったいどうなったのか？

ヴァリスの世界に何が起ころうとしているのか！！

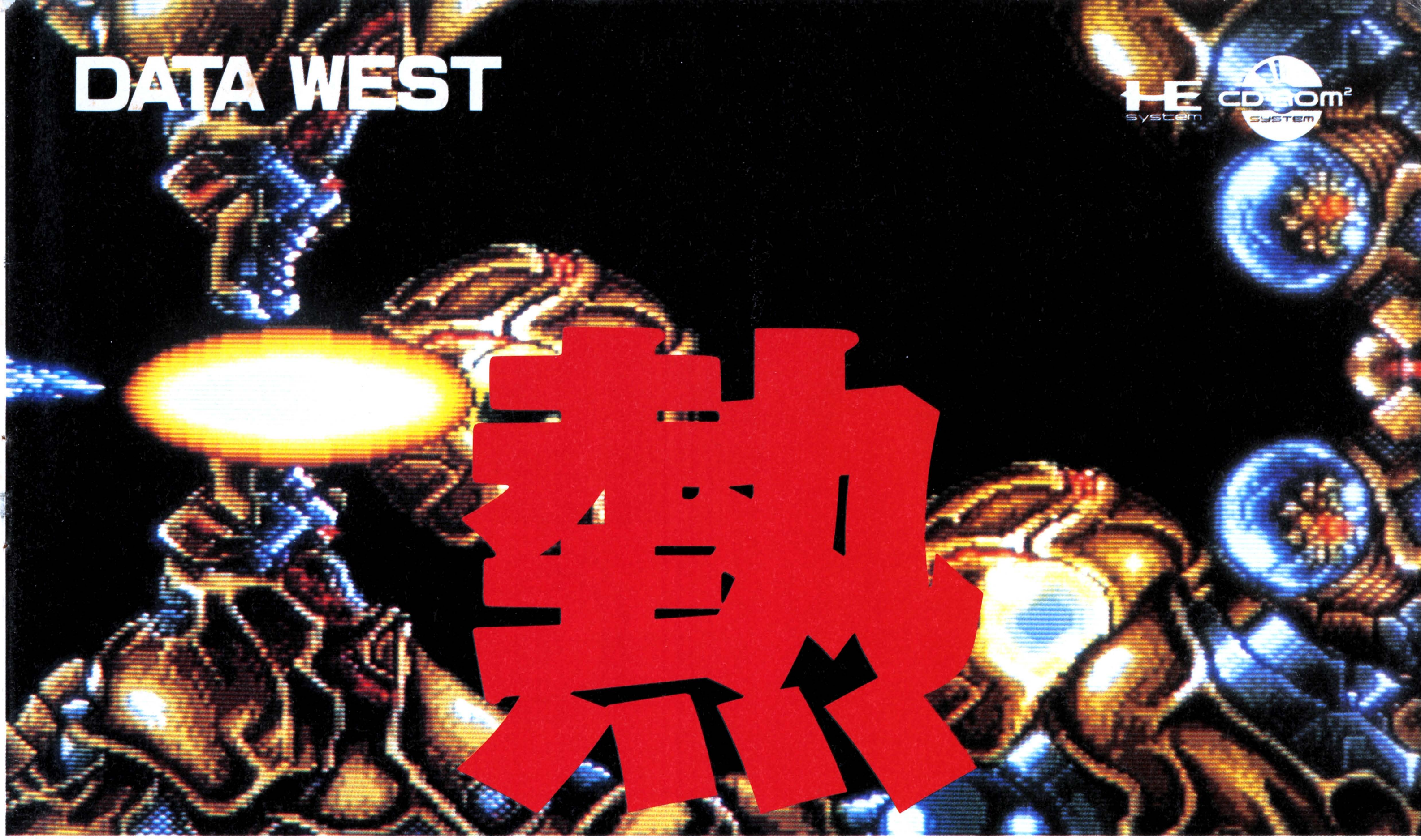
・・・・・・・

新たな感動の予感。


EFERA
&
JILIORA
The Emblem From Darkness
©BRAIN GREY ©TAIRIKU SHOBOU ©REIKO HIKAWA


PC Engine
PCエンジン CD-ROMシステム
ROM ROM
THIS IS A NEW WORLD FANTASY.
AN ACTION ROLE PLAYING GAME, TOTALLY MADE IN JAPAN.
Brain Grey CO., LTD.
NI BLDG. 1-6-7 IIDABASHI, CHIYODA-KU, TOKYO
User Info. 03-3230-0664 Tel. 03-3264-3039


Enjoy Hudson
魂を燃やせ!
スタジアムの観声が——
ゴールのホイッスルが——
キミのハートに熱く響く。
リアルの限界を追求した、
この1本はキミのサッカー魂を
熱く燃え上がらせる。
さあ、キミもゴールの瞬間を
エキサイティングにキメようぜ!!
PC Engine
真上からのビジュアルが
華麗なプレイを再現!
PK MODEは対面式。
リアル感、そう快感ともバツグン!
POWER ELEVEN
パワーイレブン
© 1991 HUDSON SOFT
希望小売価格
5,800円(税別)
6月21日発売
興奮を先取りする、
ハドソンの最新情報ホット・ライン。
テレホンPCランド
■札幌/011-814-9900 ■東京/03-3260-9901 ■名古屋/052-586-9900
■大阪/06-251-9900 ■広島/082-814-9900 ■福岡/092-713-9900
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622
大阪支店 〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営業所 札幌・名古屋・福岡



熱中。



狙いは最終ラウンドのパスワード!

さあ、注目!シューティングの好きな人もロールプレイング、またはアクションの好きな人も、この「サーカスライド」に挑戦してくれ。ルールは簡単。主人公のカメレオンを操作して画面内の昆虫を全て飲み込み、食虫植物に食べさせ出口に行く。これでラウンドクリアー。しかし、出口までの道のりは決して楽ではない。昆虫はいなくなったがパズルという大きな壁が君の前に立ちはだかるだろう。
40すべてのラウンドをいちはやくクリアーするのは誰だ!銀色に輝くクリアーメダルを手にするのは 君かもしれない……

先着500名!クリアーメダルプレゼント!

全40面クリアーした方には先着500名様にサーカスライド特製シルバーキーホルダーをクリアー賞としてプレゼント!官製ハガキに、最終ラウンドのパスワードとユーザーズカードのナンバーを併記して、ユニポスト・オブ・ジャパンまでドンドン送ろう。





税込価格5,400円
(税抜価格5,243円)

株式会社 ユニポスト オブ ジャパン
〒112 東京都文京区後楽2-3-4 第2松屋ビル1F
TEL 03-5689-6991〜3



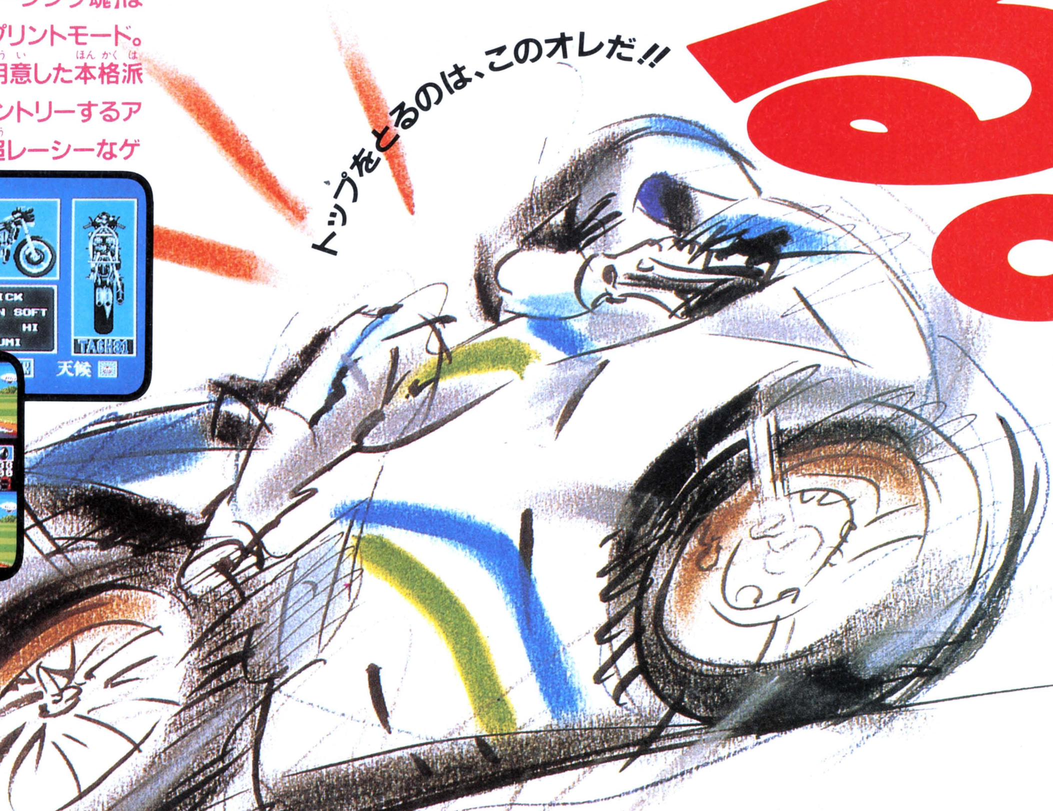
PC Engine
改造町人
シュビビンマン2
新たなる敵
今度もまけられない!
普通の生活を賭けた、地球レベルの戦い。
発端は街角、決着は宇宙。
好評発売中!!
価格6,600円(税別)
熱狂の2大続編
さらなる興奮の次元へ。
コミカル、それでいてドラマティックな
シュビビンマンサウンドがいまここに!!
●CD「シュビビンマン1+2」
好評発売中!! ■CD:TOCT-6114
税込定価¥2500
©1991 NCS Corp. 発売元:東芝EMI株式会社
好評発売中!!
価格6,500円(税別)
MOTO ROADER II
モトローダーII
TV·CM 放送決定!
HE system
HuCARD
メサイヤ
NCS 日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル TEL.03-486-6311~5(代表)
お問い合わせはソフトウェア プロダクト部(直通) 03-486-6588(受付時間)9時~18時

駆る。

豊富なゲームモード。この熱いレーシング魂を君に伝えたい。

情熱のすべてを鈴鹿の夏に傾ける、マシンとレーサーたちの熱きドラマ"鈴鹿8時間耐久レース"。その興奮とスリルを伝える【レーシング魂】は耐久レースモードからスプリントモード。それに対戦モードまでも用意した本格派ゲーム。今年も8耐にエントリーするアイレムだから再現できた超レーシーなゲームなんだ。





レーシング魂（だましい）™

7月発売予定!! 予価7,000円（税別）

どんどんでるぞ! アイレムのソフトだ!!

絶好調のパーマン第2弾!!

ファミコン用ソフト



パーマン PART 2

秘密結社マドー団を倒せ!

11月発売予定!! 予価5,800円（税別）

バイドのクローン再生を阻止するのだ

SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO

スーファミ用ソフト

スーパー・アール・タイプ

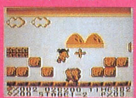


SUPER R・TYPE™

7月発売予定!! 予価8,500円（税別）

コミカル時代活劇ゲーム!

ゲームボーイ用ソフト



元祖（がんそ）!! ヤンチャ丸™

7月発売予定!! 予価3,600円（税込）

irem

人気アニメ「太陽の勇者ファイバード」テレビ朝日系15局 でCM放送中!!

テレホンサービス 札幌 011-685-9131 名古屋 052-323-0270
福岡 092-475-9400 東京 03-823-5130 大阪 06-535-0651

アイレム株式会社

〒550 大阪市西区阿波座2丁目2番18号 西本町川渕住生ビル13F

ゾクゾクカド

この夏、スクリーンにゾクゾク登場する角川作品全4本。



沖田総司は、Bカップ。

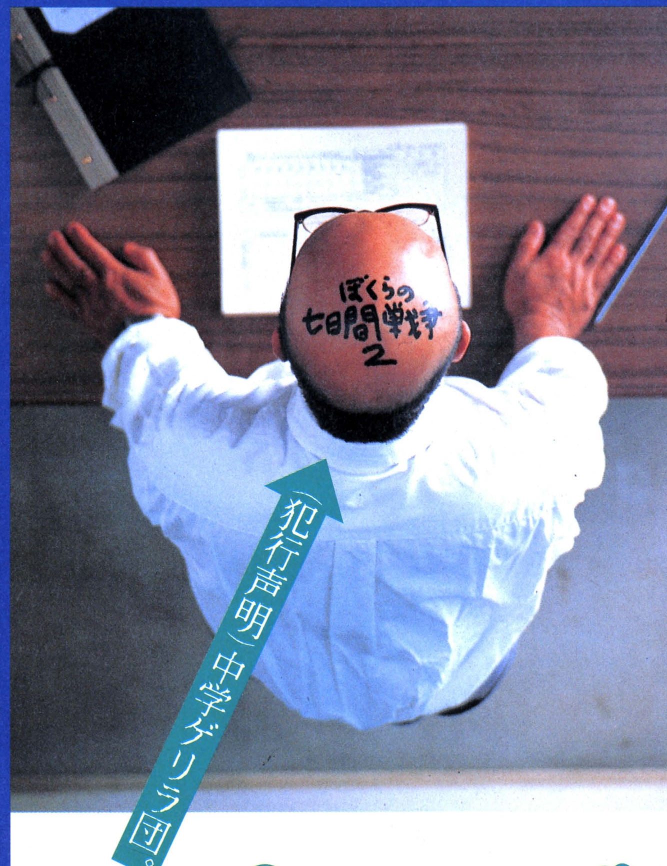
幕末純情伝

Bakumatsu♥Jyunjyoden

製作／角川春樹・奥山和由　脚本・監督／薬師寺光幸



原作／つかこうへい
「幕末純情伝」（角川文庫版）定価470円(税込み)



ぼくらの七日間戦争2

製作／角川春樹・奥山和由　監督／山崎博子

原作／宗田 理「ぼくらの秘島探険隊」
（角川文庫版）定価430円(税込み)5月下旬刊

〈角川文庫　宗田 理作品〉		ぼくらの危バイト作戦	390円
ぼくらの七日間戦争	500円	ぼくらの㊤計画	430円
ぼくらの天使ゲーム	470円	ぼくらの修学旅行	430円
ぼくらの大冒険	430円	ぼくらの㊙学園祭	470円
ぼくらのデスマッチ	390円	ぼくらと七人の盗賊たち	430円

7月6日㈯全国松竹邦画系公開。

カワサマー。

ゾクゾクするほど楽しみたいなら、原作読破が早道だ。



六次元英雄伝説。



アルスラーン戦記

製作　角川春樹／松尾修吾／髙橋豊
●監督 浜津守●脚本 宮下知世／高田かおり
●キャラクター・デザイン 神村幸子

©田中芳樹／角川書店／ムービック
ソニー・ミュージックエンタテインメント



原作　田中芳樹
「アルスラーン戦記」①〜⑦
（角川文庫版）
①④⑤⑥巻 各390円　②③⑦巻 各430円（税込み）

サイレントメビウス

製作 角川春樹
総監督 菊池通隆
●監督 冨沢和雄●脚本 重馬敬　菊池通隆
●キャラクターデザイン 菊池通隆
©麻宮騎亜／角川書店



原作　麻宮騎亜
「サイレントメビウス」①〜③ 角川書店刊 コミックコンプ連載
①②巻 各890円　③巻950円（税込み）

8月17日㈯全国松竹系公開。ただいま全国松竹系劇場にて、いずれも前売特別鑑賞券発売中。

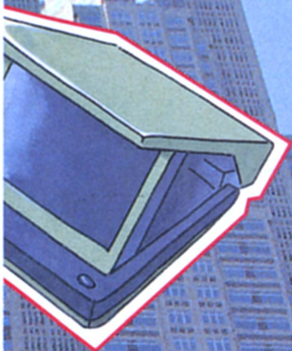
角川書店

こんどのPCエンジンはとにかくスゴイ！ NEC HEがおもちゃショーに新ハードを出展するらしいという噂を確かめようとした編集部は、スクープ級のネタをつかんだ。ハードはROM^{2}新システムにフルモデルチェンジ、ソフトは新システム対応のビッグタイトルがどんどん出てくる。背後にはコア構想の次の"新構想"も見え隠れ。貴重な最新情報を満載して堂々28ページの大特集。これを読まずにPCエンジンを語っちゃだめだぞ。



徹底追跡 PCエン

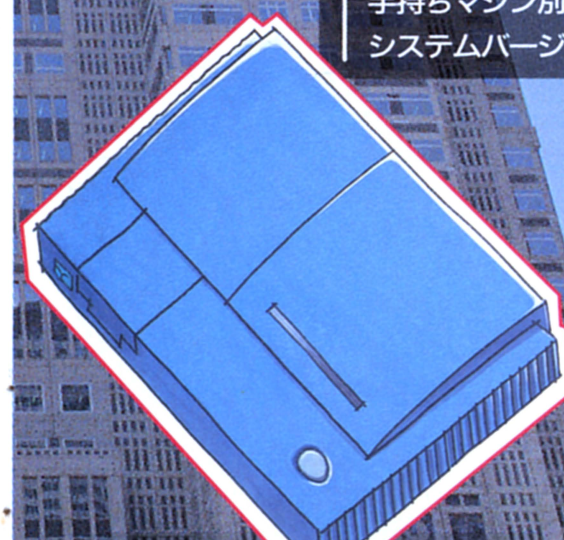




HARDWARE

PCエンジン 全面モデルチェンジ!!





SOFTWARE

新規格ROM² 対応ソフトはこれだ!!



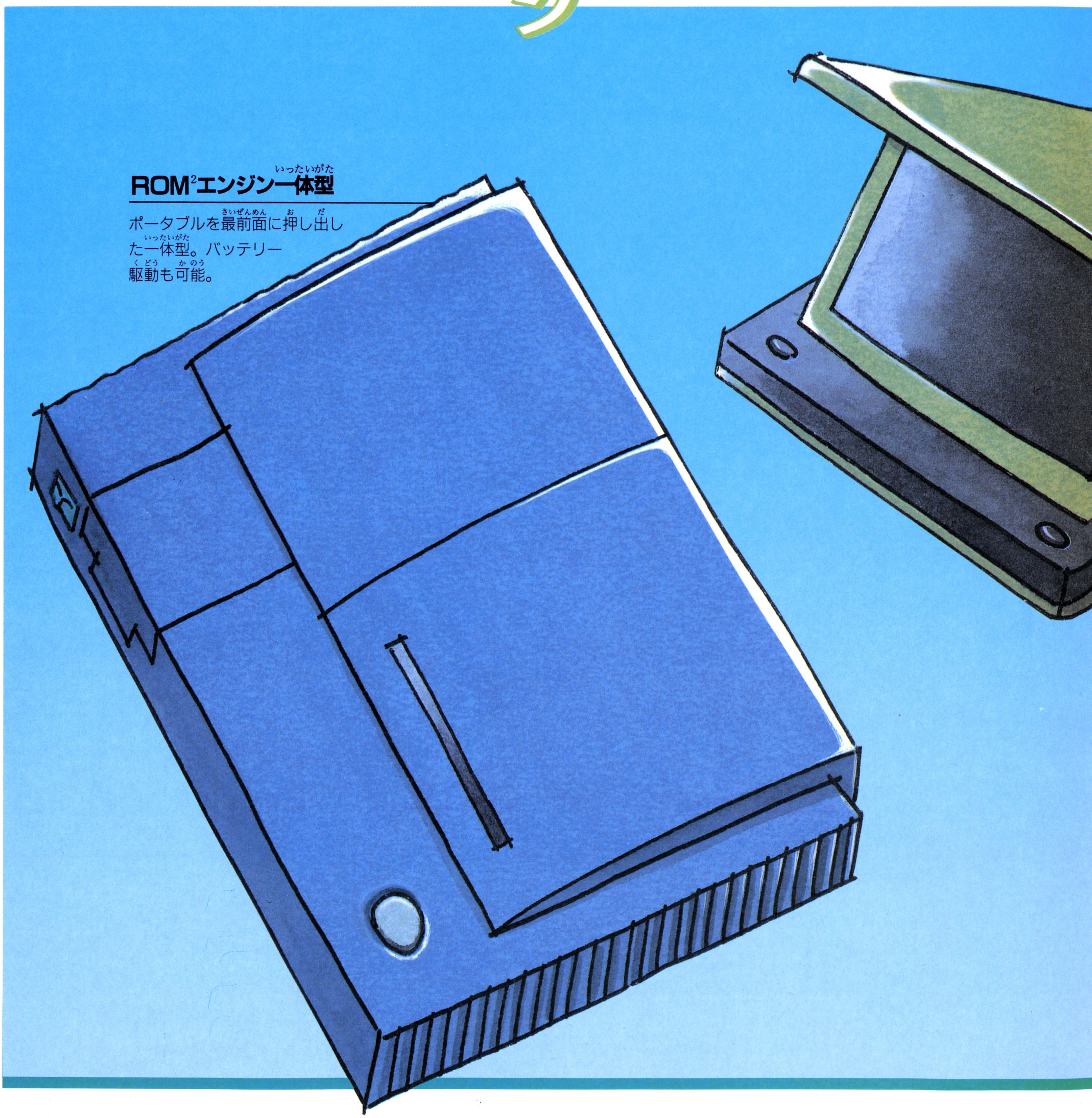
ジン新構想

撮影／倉部和彦

徹底追跡!!
PCエンジン
新構想

PCエンジン 全面モ

6月号でのHEインタビューで浮かんできたPCエン

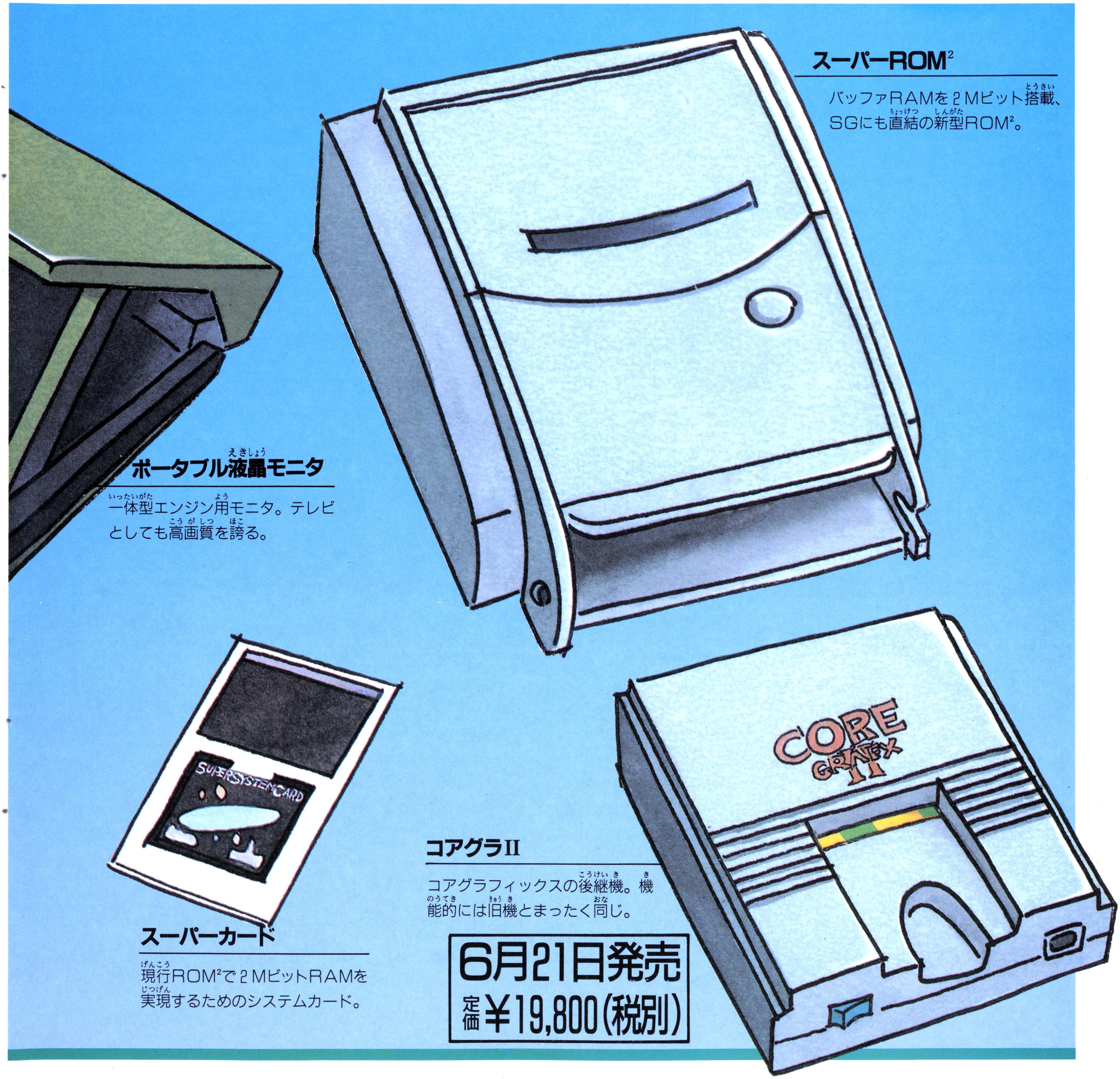


ROM²エンジン一体型

ポータブルを最前面に押し出した一体型。バッテリー駆動も可能。

デルチェンジ！

ジンの新ハードの全貌が早くも明らかになった。編集部がつかんだ最新極秘情報を、キャッチせよ！



スーパーROM²

バッファRAMを2Mビット搭載、SGにも直結の新型ROM²。

ポータブル液晶モニタ

一体型エンジン用モニタ。テレビとしても高画質を誇る。

コアグラII

コアグラフィックスの後継機。機能的には旧機とまったく同じ。

スーパーカード

現行ROM²で2MビットRAMを実現するためのシステムカード。

6月21日発売
定価¥19,800(税別)

新システムでこう変わる!!

1 ROM²のバッファRAMが2Mビットに増強

6月号のインタビューでも新システムの中心になるといわれていたROM²のバッファRAM増加だが、注目の容量は2Mビットになることが明らかになった。ADPCMデータ用のバッファRAMは従来通り0.5Mビットで、合計2.5Mビット（320Kバイト）というパソコンのメインメモリ並みの大容量になったわけだ。しかしこの大容量はゲームを作る側にとってはどういう利点があるのだろうか。ROM²の名作『イースⅠ・Ⅱ』を手掛け、現在は『天外魔境Ⅱ』に全力投球している、岩崎啓真氏に聞いてみた。

「2Mビットになると、僕が『イースⅠ・Ⅱ』でやったようなこと（ADPCMバッファを一般データ用に転用するという一種のウラ技）を使わなくても、アニメシーンなどが飛躍的に楽になります」

アクセス回数が減るということですか。

「そう、うーんとわかりやすい例でいうと『イースⅠ・Ⅱ』の『Ⅰ』ならたった1回アクセスするだけでできる。ダームの塔はなんとノーアクセス！　どうです、わかりやすいでしょう？」

ADPCMデータのバッファの転用技なんですが、初めて使ったソフトは？

「僕の知る限りでは、『モンスター・レアー』ですね。でも、このメモリは一般データ用のメモリに比べるとスピードが遅いんですよ。使うには工夫がいる」

これで今までROM²に移植しにくかったタイトルが一気に移植決定なんてことは？

「あるでしょうね。なにしろ格段に作りやすくなったんだから」

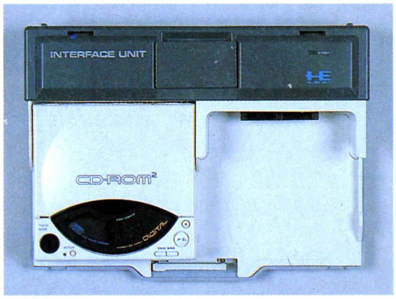
まとめていただくと？

「ゲームを作る素材としてのROM²の受け皿が広くなったということ。今までのROMカードの技術があればROM²でも作れるようになったし、すでに技術の蓄積があればいっそう高度なことができる」

おもちゃショーに一部のソフトが出品されるようですが、新システムはどこに注目すればよいでしょう。

「アニメシーンを見れば、一発！　でわかります（笑）」

2Mの威力は想像以上のようだが、さて、現行のROM²を持っている人には機能アップ以上に気になるのが、新システムへのバージョンアップ方法やそれにかかる費用の問題だろう。方法については手持ちの機種によって異なるので、25ページの記事を参考にしてほしいのだが、新ROM²と一体型は購入すればすむからいいとして、新システムカード（仮称スーパーカード）については心配な点もある。すでに平成3年3月で50万台（NEC HE）を出荷しているROM²のユーザーの何%がスーパーカードをすぐ購入したがるかはわからないが、少しでも価格設定を高くしすぎたり、発売数を読み間違えたりするとたいへんな混乱になるだろう。このあたりはHEにぜひともユーザーのことを中心に考えた善処を期待したい。なにしろROM²を持っているユーザーというのは、PCエンジンユーザーの中でも最も応援する気持ちが強い（投資金額も高い）のだ。ROM²の台数を100万の大台に乗せられるかどうかも、今回の対応にかかっているという気がする。



⬆これもついに旧機種となってしまう。でもちゃんと新システムに対応できるので、ご安心を。

2 低価格で普及を促進

今回のモデルチェンジの中心は、ROM²のバッファメモリ増強と同時に本体の定価の値下げでもある。

これで、主要家庭用ゲーム機の3機種の中で最も安いのがPCエンジンということになり、これまで以上のハイペースでユーザーが増えていくことが期待できるわけだ。ユーザーが増えてくれば当然メーカーのほうもソフトを出すことに意欲的になるし、今までのユーザーにとってもよいことだと思う。これでROM²も値下げされれば、バッファRAMが増強されたこともあり、これから質の高いROM²用ソフトがドンドン出てくることが予想される。よいソフトが増えればユーザーも増えるし、プラスのフィードバックを期待できそうだ。



⬅シャトルでも狙った低価格化。今回は成功するだろう。

3 ラインナップの一新

コアグラがコアグラⅡに、ROM²がスーパーROM²にという具合に、今回のモデルチェンジでSG以外の主力機がすべて代替わりする。しかし、コアグラⅡで走るソフトは、そのままコアグラや初期型のPCエンジンでも走るわけだし、スーパーROM²用のソフトはスーパーカードを使えば走るのだから安心だ。

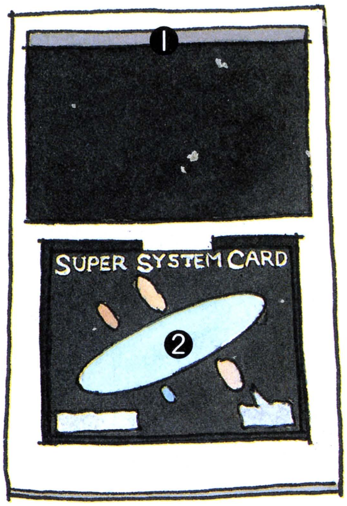
また今回のもうひとつの目玉は、SGのサポートだ。スーパーROM²はROM²アダプターなしで直接SGと接続することができる。さらに、バッファRAMの増強で、SGの高性能を生かしたソフトを作りやすくなる。

結局、今回は一斉代替わりではあるが、今までのユーザーはもちろん、報われなかったSGユーザーにもうれしいモデルチェンジなのだ。



⬅このものすごいアダプターを使わなくてもすむぞ！

スーパーカード(仮)は1.5MビットRAM内蔵!



⬆①接続端子、②ここにRAMが入っているので約1ミリ厚くなっている。形状は『ポピュラス』のカード(ROMRAMカード)とほぼ同じになるだろう。

これは、現行ROM^{2}ユーザーがスーパーROM^{2}用ソフトを走らせるときに必要な新システムカードだ。内容的にはシステムカードバージョン2.1に1.5M(従来の0.5Mと合わせて2Mになる)のバッファRAMを載せたものらしい。スーパーカードは、そのまま今までのROM^{2}ソフトにも対応しているので、これがあれば以前のシステムカードは不要になる。その他、CDグラフィックス機能やCDプレイヤー操作機能もそのままだ。

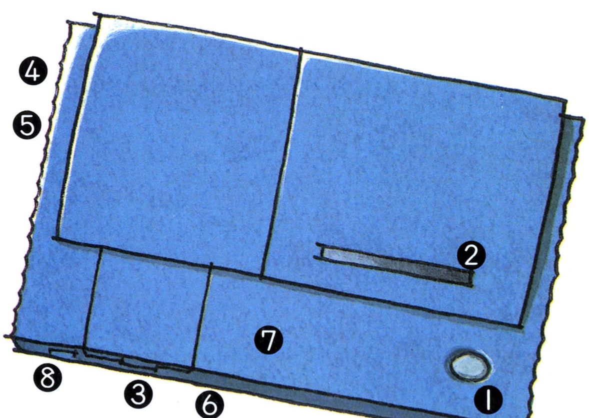
まだしばらくの間は現行ROM^{2}とスーパーROM^{2}の両方に対応して、スーパーROM^{2}で走らせるとアクセスが少なくて速いが、現行ROM^{2}でも走るというソフトが多く出るだろうけど、将来はスーパーROM^{2}のみに対応のソフトが増えてくるから、この機会に今までのユーザーはスーパーカードに乗り換えてしまったほうがよいと思う。バッファRAMの増加を十分生かしきるには、両対応ではなく専用に開発したソフトである必要があるからだ。また、ユーザーの乗り換えが早ければソフトメーカーの専用ソフトへの切り替えの時期も早まるだろう。

カードの外観は今までのシステムカードとほぼ同じだが、システムの入ったROMの他に大容量のRAMが内蔵されている分、厚くなっている。ちょうど、『ポピュラス』のカードと同じ形で違和感はないだろう。

スーパーカードの供給方法は今のところ不明だ。おそらくバージョン2.0から2.1にバージョンアップしたときのように、小売店で販売することになるだろうと予想されるが、価格の設定など、かなりの難問題があるようだ。小売店での販売は対応ソフト発売の直前になると品切れなどの混乱が予想されるし、従来のカードがまったく不要になってしまうというのもユーザーの反感を買うかもしれない。万が一、交換になったとしても、スーパーカードが送られてくるまでROM^{2}のゲームができなくなるのだからスムーズな交換が保証されなければならないので、HEの準備もたいへんだろう。いずれにしてもユーザーとしては1日も早く手に入れたいものだ。

なお、スーパーROM^{2}やポータブル一体型を買う人は、これらがシステムカード機能を本体に内蔵しているため、あらためてスーパーカードを買う必要はないぞ。

屋外使用も可能な完全一体型!



⬆①イジェクトボタン、②CDドライブ、③ROMカード挿入部、④ビデオ出力端子、⑤DCコネクタ、⑥パッドコネクタ、⑦アクセスランプ、⑧電源スイッチ。

これはPCエンジンの新シリーズともいえるもので、基本的にはコアグラ+スーパーROM^{2}なのだが、オプションで電池駆動ができる。その場合、本体背面につける棒状の充電式の専用電池で2時間以上は使えるらしい。

今までポータブルというとGTがあったが、こちらはROM^{2}を内蔵しているという点とハンディーではないという点、そしてジョイスティックやマルチタップなどをつなげられる点が違っている。したがって、持ち運びながら遊ぶというよりも、遊ぶ場所に持っていくといった感じになるだろう。ROM^{2}部分が構造上振動に弱いので、持ち運びながらのプレイは元々無理があるわけだから、当然といえば当然である。

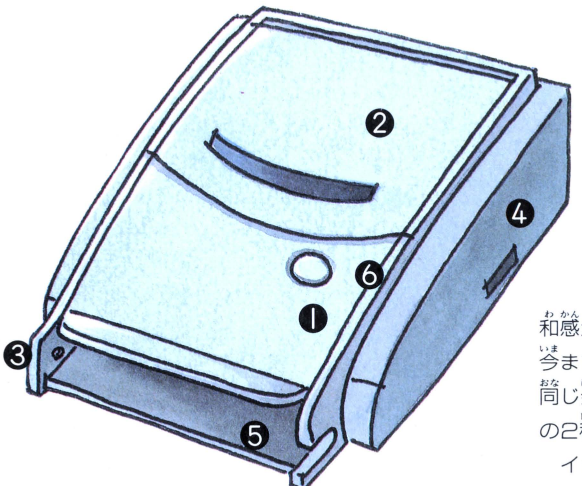
外観は黒に近い灰色の薄型のボディで、シルエットはノート型パソコンに似ている。98ノートとほとんど同じサイズで、ノート型パソコン用のキャリングバッグで持ち運ぶこともできる。コアグラIIとスーパーROM^{2}が薄い灰色に統一されているのと比べると、この機種がターゲットを別にした新シリーズであることがわかるだろう。

これには通信ブースターなどの拡張ユニットを接続することはできない。しかし、ROM^{2}のユーザーのほとんどがROM^{2}をつなぎっぱなしにしていることを考えると、家の中で据え置いて使うにもほとんど問題ないといえる。加えて、ポータビリティを最前面に出して他のシリーズとの差別化を図っていることから、かつてのシャトルのような失敗は起こりにくそうだ。

付属するコントローラーはターボパッドで、使いかってはコアグラとほぼ同等だと思ってよい。価格はコアグラII+スーパーROM^{2}より安いはずだから、特に拡張したいという人以外は、これを買っても後悔しないだろう。

システムカードの機能は本体に内蔵されているので、特に買う必要はない。それに、将来バージョンアップしたときには、新バージョンのシステムカードをカード挿入口に挿せばバージョンアップができるようになっていて、この点でも安心だ。

2M内蔵、SGとも直結のスーパーROM^2



⬆①イジェクトボタン、②CDドライブ、③DCコネクタ挿入部、④ビデオ出力、⑤PCエンジン挿入部、⑥アクセスランプ。

このスーパーROM^{2}の一番の売り文句は2Mビットバッファ RAM内蔵だ。これで対応ソフトのディスクアクセスが減り、飛躍的なスピードアップが望める。今までの2M対応でないソフトも、スピードアップこそしないが問題なく走る。また、定価も旧ROM^2＋アダプターよりは安くなるはずなので、今からROM^{2}を買おうと考えている人にはこれを勧めたい。

外観はスーファミにPCエンジンを接続するコネクタがついたような形で、色は薄い灰色だ。これは旧PCエンジンとコアグラのどちらと接続しても違和感がない色ということで決まったらしい。今までに出たアダプターやブースターなどと同じ発想なのだが、どうせなら濃い灰色と白の2種類を出してもよいのでは。

イラストを見てもらえればわかるが、新ROM^{2}は旧ROM^{2}とは本体との接続方法が異なっている。旧ROM^{2}はアダプターの上に本体と左右に並ぶように接続されたが、新ROM^{2}は本体の後ろに直接接続する。そのため、SGにもそのままつなげることができるようになった。それから、ROM^{2}自身には電源スイッチがなく、本体のスイッチで電源のオンオフをするという点が今までと変わった。

スーパーカード相当のシステムカード機能が本体に内蔵されているのと、将来バージョンアップをするときには新システムカードを(スーパーROM^{2}の)カード挿入口に挿すことでバージョンアップできるのは一体型の場合と同じだ。このやり方は、不用意にパーツ数を増やしてユーザーが混乱するのを避けながらも将来のバージョンアップの準備はしておくという点で歓迎できる。

若干問題があるとすれば大きさだろう。旧ROM^{2}に比べるとコンパクトさに欠けている。サイズは大きくなっていないのだが、どうしても奥行きが大きくなってしまい、エンジン本体と接続したままでは片づけられない(中には片づけられる人や片づけない人もいるだろうけど)。これはSGに対応するためなので仕方ないことだと割り切るしかない。

いずれにしろ、スーパーROM^{2}はHEが「今年中にROM^{2}の普及台数を2倍にする」と豪語するだけの魅力を備えたマシンであるのは確かなようだ。スーパーROM^{2}の登場で、ROM^{2}用のソフトの充実も確実だろう。

完全互換で低価格のコアグラII

正 式 発 表 !!
6月21日発売　定価¥19,800(税別)



⬆①カード挿入部、②ビデオ出力、③パッドコネクタ、④電源スイッチ、⑤DCコネクタ。その他は初代コアグラと、色とロゴ以外は同じデザインになる。

コアグラフィックスの後継機コアグラフィックスIIは実質的にはコアグラフィックスと変わっていない。ソフトの互換性も100%だ。変わったところはというと、定価とカラーリング、それに本体上面のロゴぐらいなものだ。

外観は旧PCエンジンやコアグラと同じ形で、色はスーパーROM^{2}と同じく薄い灰色だ。これからは、この色がPCエンジンシリーズのイメージカラーになるのだろう。所帯じみた考えだけど、旧PCエンジンやコアグラの色よりも汚れが目だちにくいからいいかもしれない……。

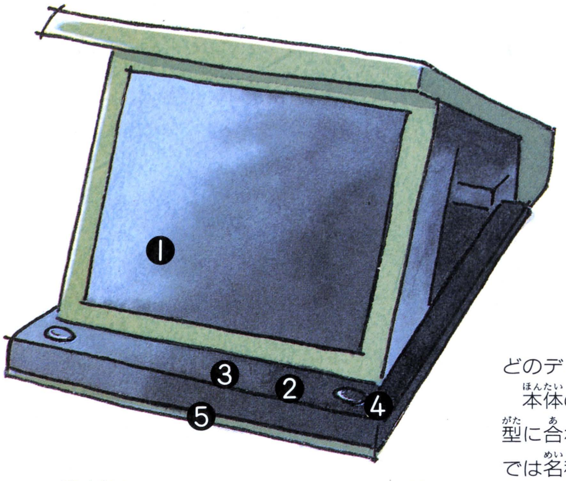
GTが出たときに一部走らないソフトがあって問題になったが、今回のコアグラIIではそのような心配はいらなそうだ。というのも、内部の回路はコアグラとまるで変わっていないからだ。本体を持っていない読者は少ないだろうけど、このニューマシンなら友だちに購入をすすめるのも安心してできるね。

ここで互換性について少しだけ書こう。実はGTも機能面はコアグラと同じなのだが、一部ソフトによってはプログラムがズルをしていて、その部分で異常動作をしてしまうのだ。そのようなソフトでも、コアグラで動くものであればコアグラIIで問題なく動く。GTはコアグラと互換性あり(完全ではない)だけど、コアグラIIはコアグラと完全互換だといえる。

というわけで、コアグラIIの売り文句は、コアグラより安い定価とコアグラとの完全互換なのだ。早い話がコアグラ本体の実質値下げだね。これは今回のモデルチェンジの2つの要点のひとつ「値下げ」の最たるものだ。

そういえばSGの後継機は今回は出てこない。どうやら、今回のモデルチェンジは機能面での新シリーズや高性能機ではなく、今までの普及機であるコアグラと、今年のテーマともいえるROM^{2}にしぼっているみたいだ。新本体は一体型も含めてコアグラと完全互換らしいし、6月号のインタビューでも後藤部長が、「少なくとも今年は16ビットPCエンジンは作らない」ときっぱりいっていたことを考えると、今後しばらくは初代PCエンジンの流れを汲むコアグラII＋スーパーROM^{2}がメインになるのだろう。

ファミリーの顔か？ ポータブルモニタ



⬆①液晶画面、②チャンネル、③ボリューム、④電源スイッチ、⑤オープンスイッチ。今回入手した資料は変更前のものなのでくわしいスイッチ類は不明。

これは主に一体型用のディスプレイとして発売される。実のところ、かつてポータブルテレビとして売り出されたものをPCエンジン用のモニタとして発売するので、テレビとしての使用にも十二分に堪えるだけの能力がある。画面の鮮明さはもちろんのこと、チューナーの感度のよさも脱帽ものだ。液晶はGTに使用したものと同じくらいの画質で、4.3インチと約3倍の面積がある。となると、GTでは見づらくて遊べなかったようなゲームでも十分に遊べる。ディスプレイとして使うときはビデオ端子で接続するので、一体型ではないPCエンジンや他のゲーム機やビデオなどのディスプレイとしても使える。

本体のカラーリングやスタイルなどは一体型に合わせたものになっている。現在の段階では名称やロゴは決まっていないようだが、PCエンジンシリーズであることを前面に出したものになるであろうことは間違いない。

気になる使用時間だが、単3電池駆動で2時間程度らしい。これは標準的なノート型パソコンやGTよりは長い。もちろんACアダプタで使用することもできる。この製品自身にはニッカド電池充電機能はないようだが、もしかしたら製品版ではつくかもしれない。電源を切り忘れて蓋を閉じてしまった場合でも、自動的に電源が切れるようになっているあたりの親切設計はうれしい。

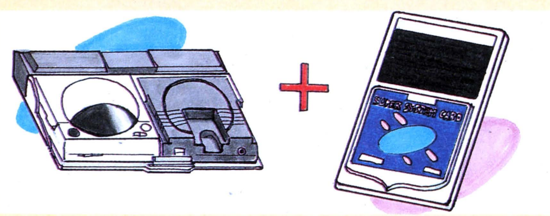
ポータブルテレビとして使用する場合は、バーアンテナを伸ばして使う。これは普段は本体の中に格納されているのでゲームをするときなども邪魔にならない。アンテナを伸ばすと、鉄筋コンクリートのビル内でも多少ノイズが入る程度でテレビを見ることができる。

もうひとつこの製品で特徴的なことは、電器店よりはおもちゃ店で売るということだ。性能を考えると7万円以上クラスのポータブルテレビなので、ふつうは大型電器店で販売されるはずなのだ。それを一般のおもちゃ店で売るということは、結構定価を安めに抑えるんじゃないかという期待ができる。

とまぁ、直接ゲーム機でこそないけれど、ゲームをするには欠かせないディスプレイを新たにファミリーに加えて、ますます単なるゲーム機ではなく（まだまだ発展途上で小規模だが）多方面メディアになっていくであろうPCエンジンに期待していこう。

キミはどのタイプ？ 手持ちマシン別、システムバージョンアップ指南

A すでにROM²を持っている人



元祖ロムロム派

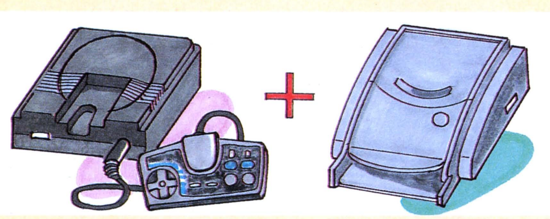
この1本！

すでにROM²の優れたソフトは総ナメにしているだろうキミは『天外魔境』をもう一度復習しておこう。



⬅『II』の前にもう一度。

B 本体だけを持っている人



ブラックコアグラ派

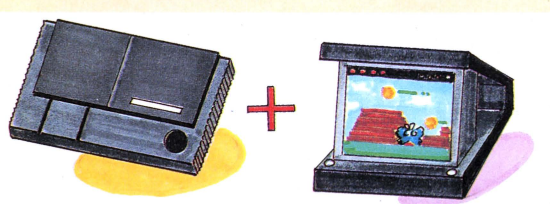
この1本！

わりと最近エンジンを手に入れてまだROM²を知らないキミは名作といわれる『イースI・II』からだね。



⬅従来のシステムでは最高の完成度。

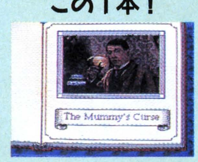
C これからROM²を買う人



一体型スマート派

この1本！

このマシンで『シャーロック・ホームズの探偵講座』を動かせば、友だちを仰天させられることうけあい。



⬅ゲーム中でビデオ画面が動くのだ。

徹底追跡!! PCエンジン新構想

第1弾発表 新規格ROM²

HUDSON

広井王子スペシャルトーク

FAR EAST OF EDEN

天外魔境II は新ROM²システム対応第1弾ソフトです

卍MARU

いわずと知れた広井王子総師

発売日未定／価格未定　RPG

ROM²を大きくパワーアップさせるという新システム。でも、具体的にどんなことができるようになるのだろうか？　最も早い時期から、新システム対応で開発が進められていたという超大作『天外魔境II』の原作・総監督を担当する、広井王子総師に制作者サイドの意見を聞いてみよう！

演出面での自由度が大幅にアップしてます!!

──『天外II』が、新システム対応ソフトに決定したのは、いつなんですか？

広井：２Mのシステムカードって話は、去年の秋口ぐらいから聞いてたんだけど、正式に決まったのは12月なかば。新システム対応ソフトでは、開発着手一番乗りってことになります。ただ、それ以前から進めていた『II』の企画を、新しく練り直す必要があったために、ちょっと制作が遅れることになってしまいましたが。

──具体的にはどういう変更があったのでしょうか？

広井：今の64Kのシステムで、540MのCDロムを動かすっていうのは、プールの水をおちょこでちょっとずつすくい上げるようなもので、データ圧縮などのプログラム面が、ものすごく大変なんですよ。ストーリーや演出の面でも、64Kで可能なショートストーリーを積み重ねていくようなことしかできなかったしね。

今回２Mになったってことで、一度に扱えるデータ量は４倍になったんだけど、この“演出”ってことから考えると、４倍じゃきかないぐらいいろんなことができるようになったんですよ。たとえば、ビジュアルシーンで小鳥がはばたくとか、画面が真っ暗で、「ギギィ〜」と扉が開く音が鳴るなんてシーンが作りたいと思っても、今までだったら「いらないじゃない」っていわれて真っ先に削られちゃってた。でも、映画なんかを見ればわかるように、本当はそういう細かい部分を大事にしなきゃいけない。で、今回初めてそれが可能になったと。

もうひとつ、演出の面からうれしいのは音楽。『I』では、オープニング、エンディング、インターミッションの３カ所でしかCD音源が使えなかったんだけど、『II』では、フィールドやダンジョンでもフルオーケストラのサウンドを使う予定。これも２Mになったことで、あまり苦労せずに実現できそうですね。

つまり、簡単にいうと高密度のビジュアルと音楽が組み合わさって、ドラマに関わってくるという一般的な形式が、やっと実現できるようになったってことですか。

ハドソン

対応ソフトはこれだ

従来機種との互換性を保ち、かつ2MものバッファRAM容量を誇る新システムに、ソフトメーカー各社は大歓迎の構え。現在開発中の対応ソフトのタイトルが、出るわ出るわでモー大変!!



新ROM²システムが、今後のゲーム界を変える!!

――それではゲーム界全体にとって、このバージョンアップはどう影響すると思いますか?

広井：『天外II』のオープニングデモを見てもらえればわかると思うけど、今までのゲームとは比べものにならないぐらいよく動いてるでしょ、細かな部分まで。これってもうTVとかのアニメと比べてもいいぐらいだよね、時間は短いかもしれないけど。だから、これからは違うメディアとも張り合っていけるだろうし、またゲーム自体の地位もそういうところまで持っていきたいよね。

そういう意味で、新しいROM²システムの存在はすごく意味があると思う。ほかのメーカーさんなんかプログラムの面だけでも、ずいぶん楽になりますよ。今まで64Kっていうハード的な限界をクリアするために、必要だった圧縮作業がなくなるだけでもね。その分、演出や音楽なんかに力を入れられるから、全体的に作品の質もアップするでしょうし、しなきゃユーザーも怒っちゃうよ。

それから、演出面での自由度が高くなれば、「あ、ゲームってこんなことまでできるんだ」ってことで、ほかの分野からの人材も入ってきやすくなるだろうね。たとえば、『コブラII』で、寺沢武一さんなんか本業のコミックを1年間お休みしてまでがんばっているけど、今後はもっといろんな人に参加してほしい。

とくにCDロムの可能性っていうのは、ホントまだまだいっぱいあるはずですよ。2Mの新システムでの先陣は『天外II』が切るかたちになったけど、そこから積み上げたものをもとに、別のアプローチをする人たちがどんどん出てくればね。それはゲームに限ったことじゃなくて、『マンホール』みたいなスタイルをもっと進めていくとか、教育ソフト的な方向とかね。この新規格は、そういう新しい方向を目指すための、入り口ってところじゃないですか。

――では、最後に『天外』ファンへのメッセージを。

広井：そういうわけで現ROM²ユーザーは『天外II』はスーパーカード(仮)がなければプレイできません。どんな理由があろうと、ファンのみなさんにはソフト以外にさらに出費を強いることになるのは事実なわけで、それは「ごめんなさい」というしかありません。でも、絶対損はさせません！　これだけは約束します。

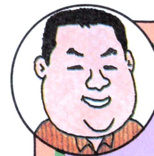
『イースI・II』ぐらいなら楽勝だね！

岩崎啓真

2Mは無理がききます、力技が有効です。たとえば、ビジュアルシーンがスゴイといわれた『イースI・II』ですが、あの"動き"というのは大部分がスクロールや画面のスライド処理で、動いているように見えるものだったのです。しかし、新規格のROM²なら、本当にTVアニメ並みの動きが可能なのです（もちろん同程度の画面データが必要ですけど）！

ゲーム中の演出でも、その利点は計り知れません。考えてもみてください。1回のアクセスをするだけで『ドラクエIII』と同じだけのデータが読み込めるのですよ!!

6月のおもちゃショーで『天外II』の一部が公開されます。とにかくそれを見て、驚いてください。



ドワーフ西谷のオープニングデモ鑑賞記

ども、本誌『天外II』担当西谷です。見た！　見せていただきましたよ。『天外II』のオープニングデモ。

回転、拡大は当たり前、全編アニメーションにフルオーケストラのBGM。4匹の炎の龍(火の勇者のイメージ?)が合体し、画面いっぱいの炎の中から浮かび上がる圧巻のタイトルバック。続いてメインキャラ4人が自分のテーマ曲をバックに見得を切ってくれちゃうのだ（1人100秒ぐらいかな)。これを見れば、初めての人でもどんなキャラなのかがわかるというイキな演出だ。

ああ、言葉ではこのスゴサが伝えきれないのがもどかしい!!

ハドソンよりひとこと

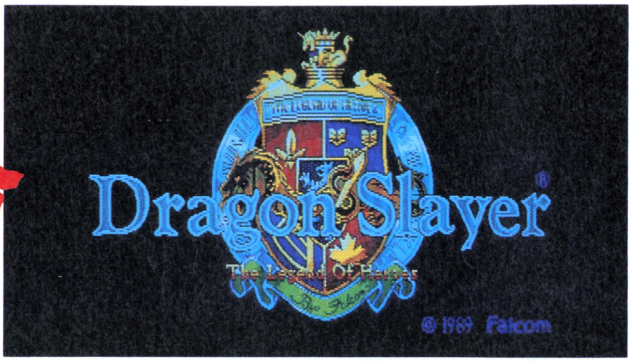
『天外魔境』シリーズは、常にROM²の最先端にあってほしいソフトです。したがって、今回最も早い時期に開発に着手しました。

今後のハドソンのCDソフトは、徐々に新システム対応のものが主流になっていきますが、なるべくユーザーのみなさんに負担をかけないかたちでの移行を考えています。(広報・北出)

　イラスト／中野豪

パソコンRPGの超ヒット作

ドラゴンスレイヤーVI 英雄伝説



発売日未定／価格未定 RPG

多彩な登場人物たちが織りなす、正統派RPG！

ドラゴンスレイヤーシリーズとは⁉

ちょっとゲームに詳しい人なら、『ドラスレ』という名前ぐらいは聞いたことがあるよね。それもそのはず、『ドラスレ』とは、日本のパソコン界で最も長い歴史を持つRPGシリーズなんだ。第１作の『ドラゴンスレイヤー』に始まって『ザナドゥ』『ソーサリアン』と出すたびに大ヒットを飛ばし、ついに昨年、この『VI』が発表されたってわけなのだ。

このシリーズを手がけた会社は、日本ファルコム。そう、あの『イース』シリーズの生みの親だ。これだけでも期待十分なところへ、PC移植版は大御所ハドソンが、新システム対応で制作中ってんだから絶対見逃せないぞ!!

残念ながら今月はタイトルの発表だけってことなので、パソコン版をもとに紹介しちゃおう！

ストーリーは？

舞台は、５つの国によって治められている「イセルハーサ」と呼ばれる世界。その５つの国のひとつ、ファーレン王国の王子セリオスが、この物語の主人公だ。

摂政アクダムの陰謀によって、父アスエル王を失い、国を追われたセリオスが、王家再興のためさまざまな苦難を切り抜けていくうちに、「イセルハーサ」全土を襲う危機に立ち向かってゆく、というのが大まかなストーリー。

パソコン版は、アニメーションなどの派手な部分は少ないが、世界観の設定やセリフの演出が、ものすごくていねいに作られていた。新システムのPC版では、どういうかたちになるのだろうか？



⬆ゲームは、全編フィールド上で展開。パソコン版では、とくにイベント画面といったものはない。

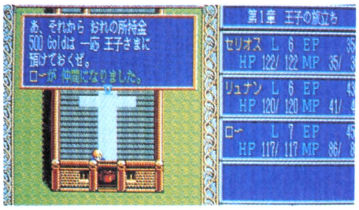


⬆主人公のセリオス王子は、弱冠15歳。このシーンは、オープニング中の１コマ。

システムは？

パーティ編成

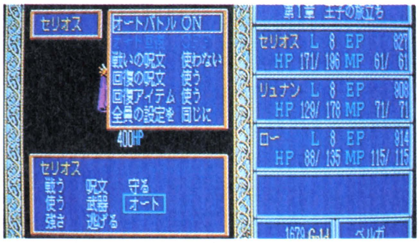
パーティは最大４人編成。メインキャラは、主人公セリオス以外に４人。この４人が、ストーリーの進行に従って、順次入れ替わっていくという形式だ。いわゆる職業というものはないが、それぞれのキャラには得意分野があるぞ。



⬅最初のうちは、パーティの人数も少ないのだ。

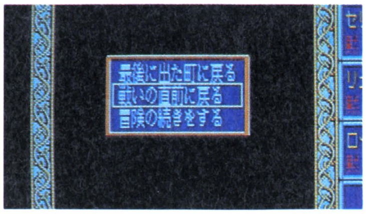
戦闘システム

戦闘システムは、コマンド入力方式にオート機能を加えたもの。このオートは、キャラクターごとに、細かく行動を指示できるのだ。呪文、アイテムのそれぞれについて設定すれば、状況に応じて最良の行動をとってくれる。



⬆キャラクターそれぞれに、細かい作戦指示が可能。PC版では、さらに便利なオートになるはず？

セーブ&ロード



⬅この親切さ！ PC版でも、ぜひ生かしてほしい!!

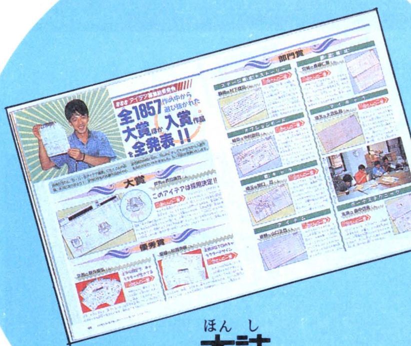
パソコン版では、パーティが全滅し、ゲームオーバーになってしまった場合、３つの条件から選択して、再スタートすることができる。その条件とは、①最後に出た町に戻る、②戦いの直前に戻る、③冒険の続きをする（セーブした場所から再開）だ。しかも、①、②を選んだ場合、お金や経験値はそのままの状態で再開できるという親切さなのだ！

  ※写真はすべてパソコン版のものです

スーパー・すんげえ・シューティング!!
スターパロジャー（仮）

発売日未定／価格未定 STG

みんなのアイデアがタップリつまっているぞ！



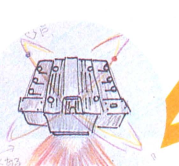
本誌 '90 11月号



本誌'90 8月号

なんと、本誌で読者のみんなにアイデア募集し、川田さんが現在制作中の『スターパロジャー』も、新システム対応ソフトになるぞ！ ということは、単純に考えて1面ごとに2Mビット（これは名作『R－TYPE Ⅰ』のROM容量と同じ）も使えるわけで、これまでの常識では考えられなかったような高度なビジュアル＆サウンド、そして演出が期待できる。そういう意味では、川田さんのみんなへの宣言（「究極のシューティングを作る」）を実現するために、この新システムは理想的かつ必然的なものであるといえそう。

さて、ここでゲームの話を少し。画面写真はまだ紹介できないんだけど、川田さんが前にチョット教えてくれた話によると、背景や敵キャラなど随所にギャグ的演出がほどこされた、楽しくてかつハードなコミカルSTGになる予定。マイキャラはPCエンジンCG、ボンバーマン、ネオシーザーの3つから選べ、2分5分モードなどもつくらしい。もちろんみんなのアイデアも可能なかぎりゲーム中で使われるはず。川田さんよろしく!!



⬆川田さんが必ず採用すると断言した大賞の作品。





➡みんなが送ってくれた、応募作品の山。すべて現在川田さんの手元に。

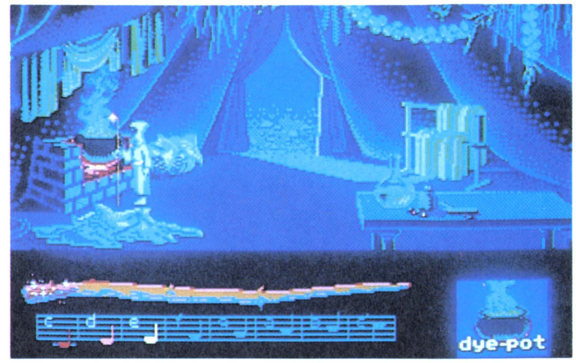


幻想的なAVG

LOOM
ルーム

発売日未定／価格未定

AVG



ルーカスフィルムの不思議な世界が楽しめる！

映画『インディ・ジョーンズ』シリーズなどで有名なルーカスフィルムが発表し、アメリカのゲーム界をビックリさせた新感覚ソフトが、この『ルーム』。ゲームそのものはAVGなんだけど、主人公の持つ糸巻き棒が奏でるメロディによって謎を解いていく、という新しいシステムが使われているんだ。そのほか、映画的な手法をタップリ盛りこんだ高いエンターテイメント性や格調高い音楽などによって、まるで本当の映画を見ているような気分になってしまうソフトなんだ。



⬆美しいグラフィックと、クラシック音楽の調和が魅力。これは、ただのアドベンチャーゲームではない！

糸巻き棒の奏でる音がすべての謎を解く鍵だ

糸巻き棒という、織物に使われる杖のような道具が、このゲームでは重要な役割を果たしている。主人公はこの糸巻き棒からメロディを紡ぎだすことで、さまざまな魔法を使うことができるのだ。

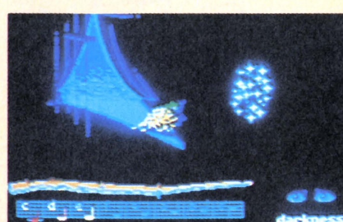
このゲームでは、あちこちの物や場所などに、メロディーが隠されているんだ。そのメロディーを発見できたら、新しい魔法が使えるようになるわけ。なにかありそうな場所でそのメロディーを奏でると、魔法の力によって新たな局面が開けるのだ。



⬅闇夜に鳴くフクロウも、魔法のスペルを教えてくれる。糸巻き棒の下に表示されている音符をメモしよう。



➡織物師ギルドの村にある、真っくらなテントの中。ここでさっきのフクロウのスペルを使う。メモした通りにメロディを奏でるのだ。

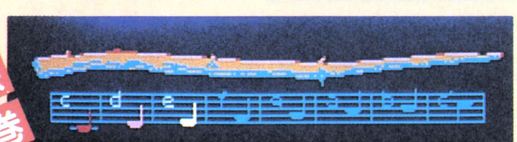


⬅メロディが奏でられ、ボビンの周囲が光ったかと思ったら……。

⬇テントの中は光で満たされた。『ルーム』では、こんな感じで魔法を覚え、使用することで、謎が解け、先に進めるようになっている。



糸巻き棒



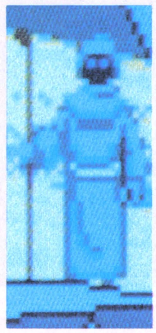
⬆織物師ギルドの人々は、この糸巻き棒でメロディを紡ぎだすことで、魔法を使用する。ゲームのスタート直後に手に入る、最重要アイテムだ。

＊画面はすべてパソコン版のものです

ビクター音産

ルームの異端者ボビンの果てなき旅

主人公ボビンは、神聖な機織り機ルームのパターンを変えることで生まれ、異端者として厭われている少年だ。母親は罰として白鳥に姿を変えられてしまったため、ボビンは育ての親ヘッチェルと暮らすのだが、そのヘッチェルも長老によって卵に変えられてしまい、ボビンに島を出るように言うと別の次元へと消える。残されたボビンはただ1人、果てなき冒険に身を委ねるのだった。

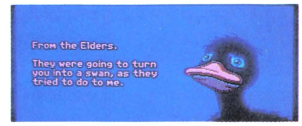


主人公のボビンくん

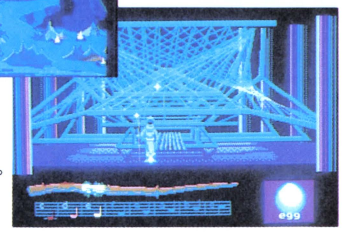
⬅聖なる織物機ルームのパターンを変えることで生まれた運命の少年。育ての親のヘッチェルと暮らしている。

⬇織物師ギルドの村。精霊に呼ばれたボビンは、長老の元へと急ぐ。





⬆ヘッチェルは、ボビンにこの島から出るように言い残して消える。



➡育ての親ヘッチェルは、長老たちの手によって、卵に姿を変えられてしまった。元の姿に戻すことが、ボビンの最初の試練だ。

ルームの島をさまようボビン 島を脱出する方法は!?

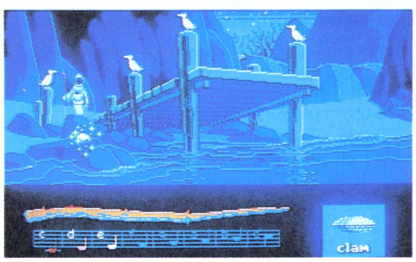
ボビンの育った織物師ギルドの村には、人の気配がない。みんなどこかに行ってしまったようだ。島には桟橋があるけれど、肝心の船が見つからない。満天の星たちが見守る中、島を探索することになる。さまざまなものに触れ、魔法のメロディを覚えながら、島を離れる術を探すのだ。

折れた木に乗って、島から離れるボビンだが、大きな龍巻に行く手を阻まれてしまう。魔法のメロディによって消滅させないと、先へは進めないのだ。

首尾よく龍巻を消したボビンは、ほどなく大陸の浜辺へとたどり着く。冒険はまだ始まったばかりだ……。



⬆島の中を、メロディを覚えながら、あてどもなくさまよう。



⬅桟橋には船はない。どうやって島を離れよう……!?



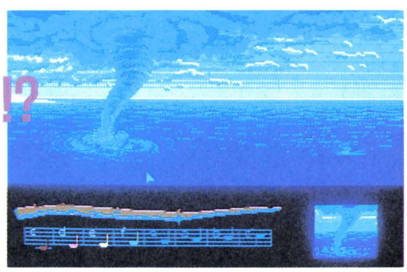
ディレクター 中村一夫氏

『ルーム』はいわばインタラクティブな映画。美しい絵と音楽、行き届いた演出に感動的なストーリー。これだけのものをゲームとしてまとめ上げるのには、どうしても256Kは不可欠。メモリ拡張で、またゲームの新しい世界が広がっていくぞ！

見知らぬ浜辺にたどり着く ボビンの行く手に待つものは!?

浜辺の美しい景色を堪能したボビンは、浜辺から森へと続く道を進む。道は途中二手に分かれている。森の奥に向かう道を選び、さらに進もうとするボビンの目の前に、森の番人の羊飼いたちが現れる。魔法を見せれば道を譲るというけれど、ボビンの未熟な魔法では、羊飼いを満足させられない。諦めて、さっきの分かれ道まで戻ることになる。他の道を進むボビンの目の前に、美しい緑色の建物が出現する。ガラス職人の暮らすクリスタルの都市だ。都市の人々は、この世界とボビンの冒険に関わる重要なことを知っている。尋ねてまわるボビンだったが……。

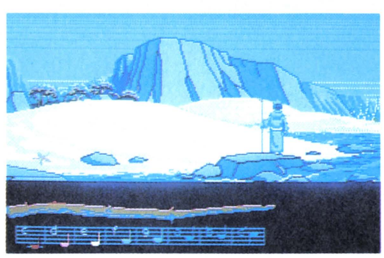
もの哀しく神秘的な物語。キミがこの世界への扉をノックする日は、もう間近だ!?



➡船出したボビンだが、大龍巻に行く手を遮られる。龍巻を消す魔法を使わなきゃ……。

⬇美しい森を歩くボビン。遠くにきれいな緑の塔が見える。





⬆大陸の浜辺に漂着した。行くあてはないけど、とりあえず森へと続く道を進んでみることに。はたして何が待ち受けているかな!?



➡ガラス吹きギルドの塔。ここで出会う人々は、ボビンの冒険に関わる重要なことを知っているぞ！

海外パソコン版アクション

SHADOW OF THE BEAST

シャドウ・オブ・ザ・ビースト



発売日未定／価格未定　ACT

美しいグラフィックで贈る超ムズアクション

美しいグラフィックと、リアルなサウンドがウリの、イギリス生まれの超本格派ACT。気持ちの悪いくらいリアルなビジュアルは、一見の価値アリなのだ。

また、驚異的な13重スクロールも、腰がぬけそうなほど凄いぞ。

このソフトがCDロムの新システムで制作されるのだから、きっと前代未聞の超ACTが生まれるはずだ。



⬆悪の組織から逃げ出した少年が、このゲームの主人公だ。



➡美しい背景と、リアルなサウンドがウリという、このゲーム。PCエンジンのクオリティで、どこまで再現できるか。期待したいところだ。



⬆要所にはこんなビジュアルシーンを見せてくれる。リアルすぎて不気味なほどだ。



ディレクター
中村一夫氏

この『ビースト』は、なんといっても強力なグラフィックがウリ！　だからメモリ拡張は渡りに船。めいっぱいビジュアルに凝っても、ロードの回数を減らせるから、超絶AVゲームができ上がるぞ！　みんな期待しててくれ！

主人公は独り敢然と悪に立ち向かう少年だ

このゲーム、悪の組織に改造された少年が、組織に背を向け立ち向かうという、某TV番組のようなストーリー。

主人公の動きのパターンはさして多くなく、またリアクションにタイムラグがあるため、細心の注意をもって操作しないと、スグに殺されてしまうぞ！

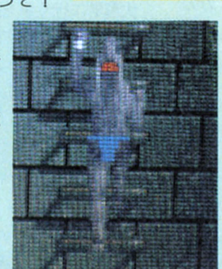


⬅左右に方向を変えるのにも、ちゃんと中割している。おかげで、とっさに逆をついて攻撃といった動作がしにくい。反射神経だけでは、このゲームはクリアできないのだ。

パンチ！



⬅攻撃の基本はパンチ。しゃがんだ状態でもパンチすることはできる。



⬆ハシゴの上り下りしている最中には、いっさい攻撃できない。逃げ回るしかないのだ。

ジャンプ！



➡斜めジャンプで障害物を回避したり、真上ジャンプで攻撃したり。

ジャンプキック!!



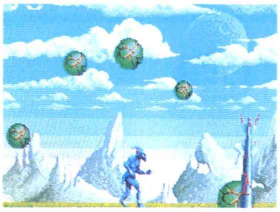
⬆飛びげりは、ジャンプしながら攻撃ボタン。ジャンプしながらパンチとか、歩行中のキックはできない。とってもシビアなのだ。

イラスト／中野豪　＊画面はすべてパソコン版のものです

美しい背景の中、魔物との孤独な戦いが……

地上 美しい森や平原にも魔物の影はうごめく

木漏れ日が美しい森や、遠くに雪山を望む平原。驚異の13重スクロールのスムーズさに浸るヒマもなく、モンスターは襲撃してくる。墓（?）の中に隠されたHP回復アイテムを手に入れ、敵の襲撃をかわしつつ、地下への道を探すのだ！

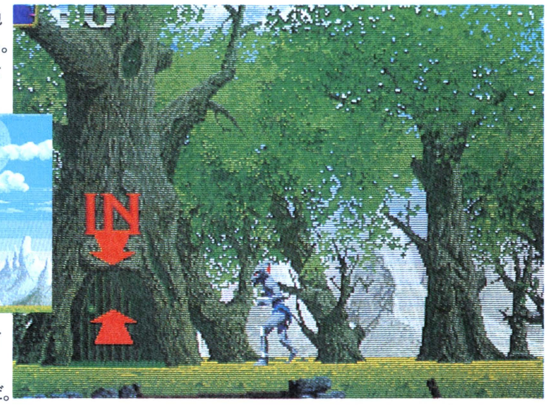


⬆地面から出てくる角。そして飛び回る緑の玉が、キミに襲いかかる！

➡木の室や井戸を通って、地下の世界へ行くことができる。ただし、入るのに鍵が必要な場所も多い。



⬆墓（?）を破壊すると、アイテムが出現することがある。これで体力を回復させるのだ。



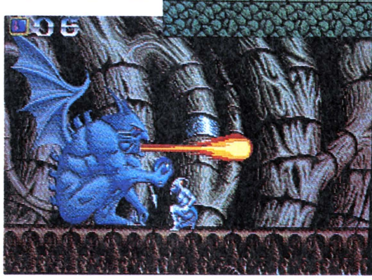
地下 魔物たちが巣くう不気味な地下迷宮

魔物たちが待ち受ける地下の世界。地上のあちこちにある木の室や井戸から、降り立つことになる。次々と押し寄せる不気味なモンスター。迷路のような地下世界のあちこちにある鍵やパワーアップのための水晶を見つけ出せ！ 巨大なボスとの戦いや、さまざまな謎がキミを待ち受けているぞ！

敵の出現場所や攻撃パターンは、基本的に同じなので、反射神経よりも、記憶力と、その記憶に正確に反応する判断力が必要だ。超ムズいこのACT、はたしてキミはクリアできるかな？







⬅容赦ない敵の攻撃。ダメージをくらい体力がなくなると、ゲームオーバーになってしまう。慎重に進むのだ！



➡強大なボスとの戦いは、パワーアップしないと、とてもじゃないけど勝てないのだ。

⬆迷路のような地下の世界。大事な鍵を見逃すな！

⬅不気味な彫像が持つ玉はパワーアップの素だ！

制作・マーケティング部次長 小森治信氏



PCエンジンCDロムシステムのメモリ容量が原因で、ユーザーの最も大きな不満の1つであったアクセスの多さが、今回のバージョンアップで大幅に解決されました。

このシステムのバージョンアップによって、これまで開発することができなかったソフトも開発が考えられるようになりました。結果として、アクセス回数が減り、快感度もアップしたのでソフトの内容的には良くなるのではないでしょうか?

ビクター音産としては、今回の新システムの発表にあわせて、ルーカスフィルムの大作AVG『ルーム』とイギリス産の傑作ACT『シャドー・オブ・ザ・ビースト』という2タイトルの移植を発表しましたが、この2タイトルに関しては、絶対の自信を持って開発しておりますので、必ずみなさんの期待に応えられる内容になると思います。

今後の新システムに対するビクター音産の方針としては、まだ今の段階では、上記の2タイトル以降のソフトは決定しておりません。今のところ検討中といったところでしょうか? 今後の新システムが、どの程度市場に普及していくかによって、順次考えていく予定です。

TELENET JAPAN

日本テレネット

神話の世界が舞台のファンタジーRPG

天使の詩

11月発売予定／予価¥7,400

RPG

ケルト神話をモチーフにしたRPGだ！

このところ話題作を次々と発売し、波に乗っている日本テレネットから、ファンタジーの世界を舞台にしたRPG『天使の詩』が登場だ。

これは"ケルト神話"という、実在の神話の世界をモチーフに世界設定、シナリオを構成したRPGなのだ。

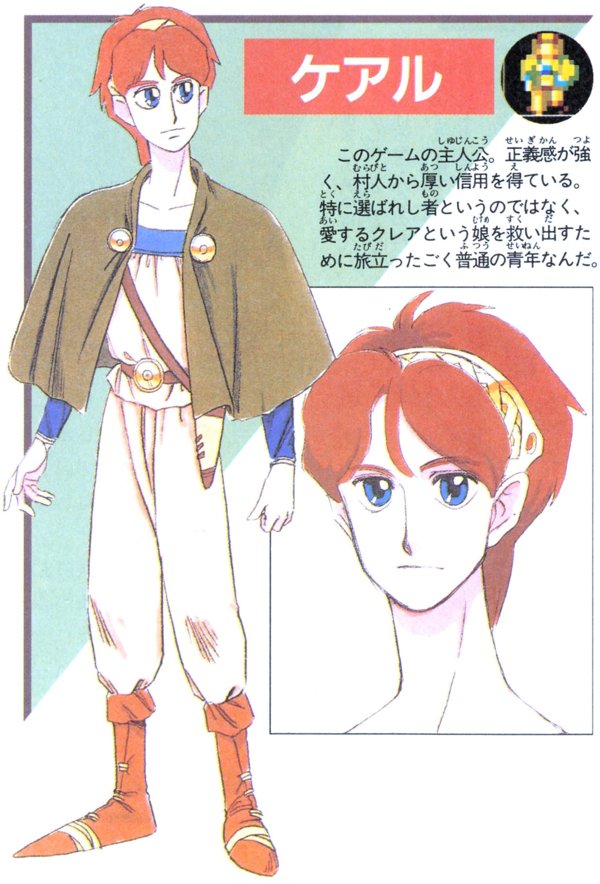
ケルト神話とは、黒い髪、青い瞳のケルト人の伝承にもとづいた物語で、イギリスやアイルランドに伝わる神話である。

また、キャラクターデザインを『ワルキューレの伝説』などを手掛けた、冨士宏氏が担当。ケルト神話にくわしい氏によって、よりいっそう世界の幅が広がっているぞ。



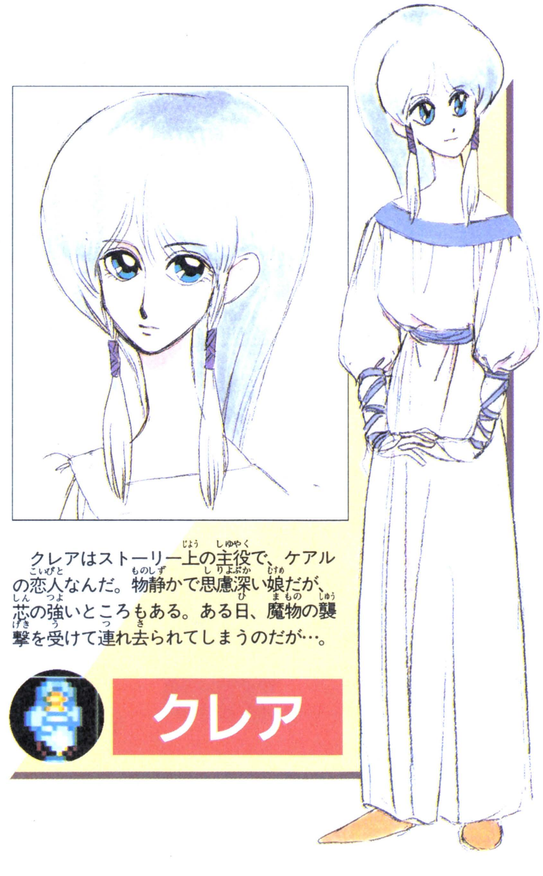
⬅見知らぬ世界で、どんな冒険が待ち受けているのか今から楽しみだね。

冨士宏氏デザインのメイン



ケアル

このゲームの主人公。正義感が強く、村人から厚い信用を得ている。特に選ばれし者というのではなく、愛するクレアという娘を救い出すために旅立ったごく普通の青年なんだ。



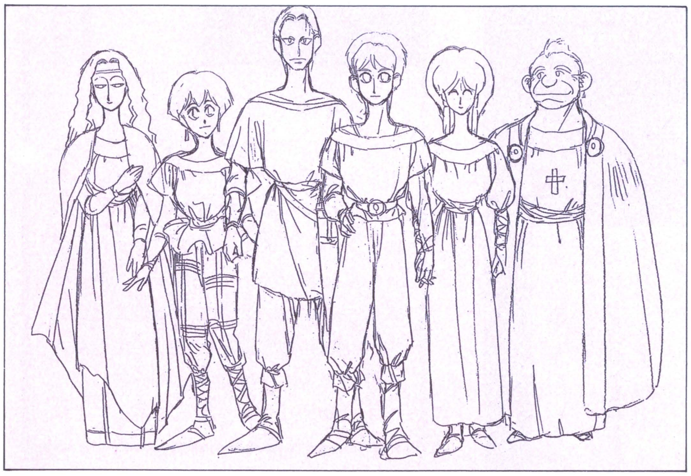
クレアはストーリー上の主役で、ケアルの恋人なんだ。物静かで思慮深い娘だが、芯の強いところもある。ある日、魔物の襲撃を受けて連れ去られてしまうのだが…。

クレア

ケルト神話を背景に、壮大な物語が展開する！

はるか昔、人間が呼ぶところの神と悪魔の壮絶な戦いがあった。それから数百年ののち、神によって地底界に封印された悪魔たちは、闇の覇王ルキフェルを中心として、ふたたび地上界の征服をもくろみ、天上の民に気づかれぬよう着々と計画を進めていったのだ。

そんな中、主人公ケアルの恋人クレアが何者かによって連れ去られてしまう。ケアルはクレアを捜し出すために旅立った。



ケルト神話の世界とは!?

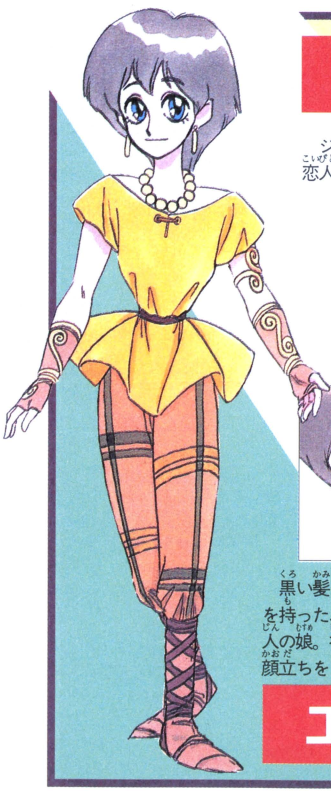
■第1制作事業部（RENO） 西健一氏

口承で語り継がれ、深い霧につつまれたケルト神話。その中で、唯一形の見えるのが、エリン（現在のアイルランド）に残る神話世界です。

神話の中でエリンは、英雄クー・フーリン伝説の中心地ウラー、魔術師コンが魔力で全土に雪を降らせたというコナハタ、英雄フィン・マックールが活躍したラーイーン、神々と人間の決戦があったタルティーンの野があるミー、そしてムーアン、という5つの大きな地域にわけられていました。この5つの地を舞台に、英雄や騎士団の伝説、聖人譚などが語られているのですが、ここにおもしろくからむのが、妖精たちなのです。

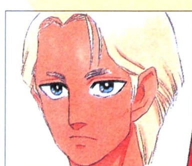
神々とその末裔である妖精。それらを通じて、ケルト人は生前から死の彼方のある国を見つめていたようです。

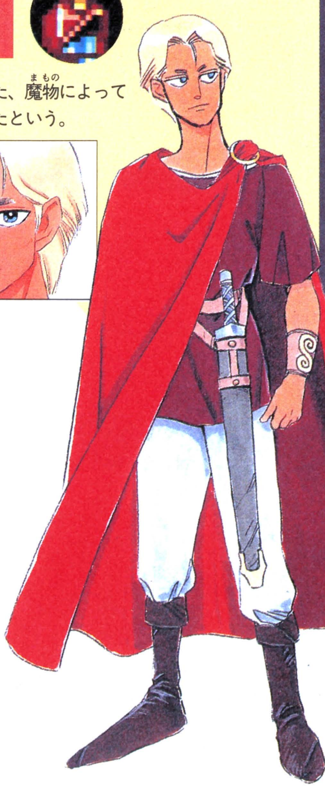
キャラクター5人を紹介するぞ!!

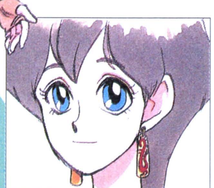


ジト

ジトは剣の達人。彼もまた、魔物によって恋人を連れ去られてしまったという。



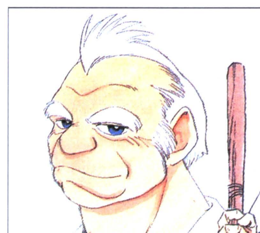




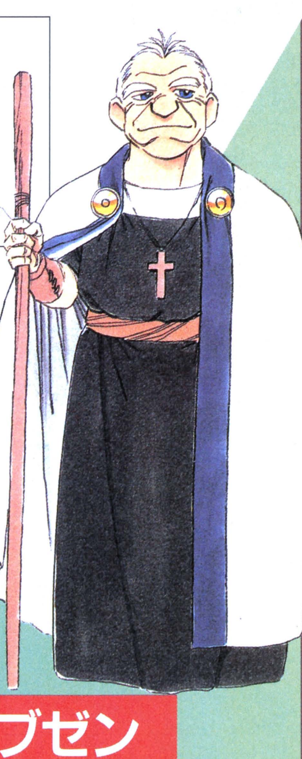


黒い髪に青い瞳を持った、ケルト人の娘。神秘的な顔立ちをしている。

エンヤ



魔術師の村に住む老人。ドルイドの神官であり、魔術を使うことができる。性格は温厚。





ブゼン

新システム、ニューアイデア満載のRPGだ

このゲームは、システムなどに新しい試みがなされているぞ。

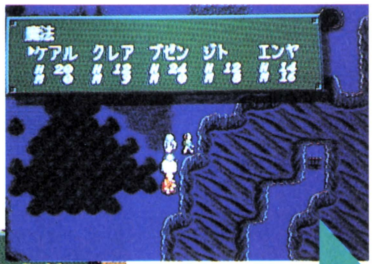
たとえば、UMSシステムというのがある。これはゲーム中に出てくる、重要な単語などを記憶させておくことができるんだ。これによって、ゲームの進行が楽になるのだ。

また、ゲームの世界をよりリアルにするために、1日の時間の流れ（朝・昼・夜）をグラフィックで再現！　気象の変化や、季節の移り変わりなども、イベント（たとえば、嵐の晩には船を出すことができない等）で楽しむことができてしまうのだ！



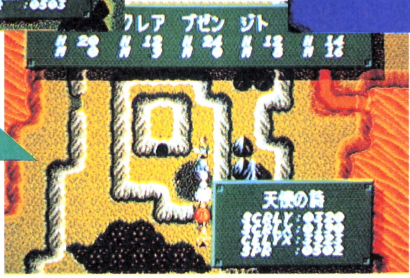
昼間

⬅今日も一日が始まった。明るいうちにフィールドを探索しよう。左手には塔が、右手には遺跡が見えるね。



夜

⬆これは夜になってしまい、辺りが真っ暗になってしまったところだ。夜の冒険は危険だから、ここはひとまず村に戻ろう。



夕ぐれ

➡時間の経過に伴って、グラフィックが変化していくんだ。これは、夕日が辺りを赤く染めているところ。きれいだね。



西健一氏

第1制作事業部（RENO）企画

企画段階で『「天使の詩」ってタイトル、なんかキリスト教っぽいよね』とキャラデザインの冨士さんからいわれた。「キリスト教という異教の洗礼を受けたケルトの民のとまどいをうまくゲームにしてみたいんですよ」と僕。従来の、お姫さまを助けて悪を倒すという“勧善懲悪”もののRPGに物足りなさを感じた人にも絶対気に入っていただけるはず。ハンカチ買って待っててね。

迫力のビジュアルシーンただ今制作中!!

いつも美しいビジュアルシーンを見せてくれるテレネットが、さらにグレードアップした迫力のビジュアルシーンをただ今制作中!!　新システム専用のこのゲームは、ストーリーをばっちり楽しむことができる長いアニメーションシーンが、驚異的に少ないアクセス回数で展開されるのだ！　これはもう、アニメーションビデオの世界だね！

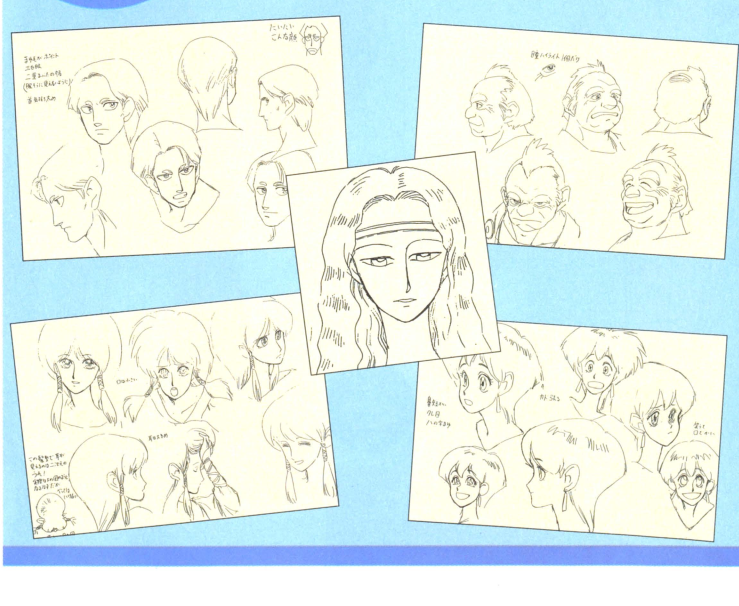
このビジュアルシーンを完成すべく、制作も着々と進行中。続報を期待して待っててね。



これがビジュアル絵コンテだ!!

キャラクターの設定集

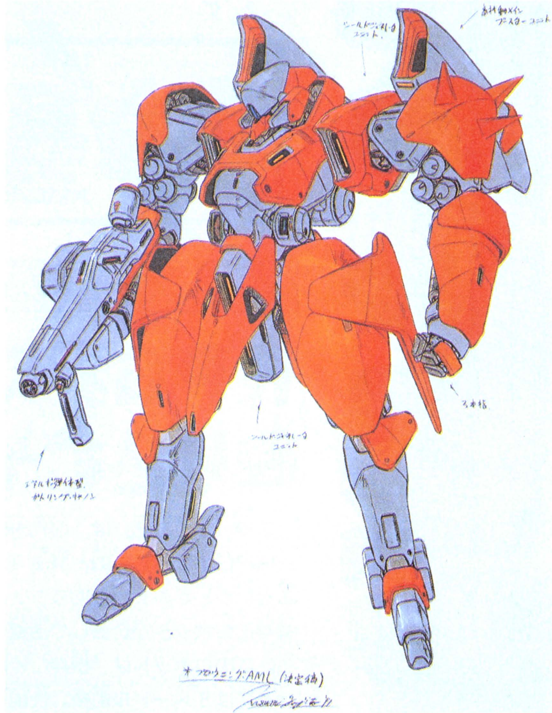
表情豊かで、個性的なキャラたちが、冨士宏氏によって次々と描かれている。このキャラたちが、物語の中でどんな活躍をするのか楽しみだね。ワクワク。



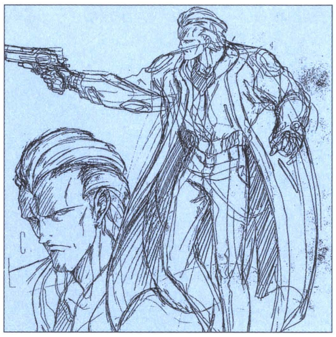
ハイパーメカニックACT発動！

BROWNING
ブロウニング

12月発売予定／予価¥6,980　ACT



リアルさを追求！

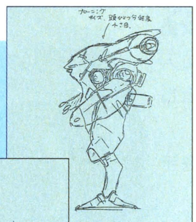


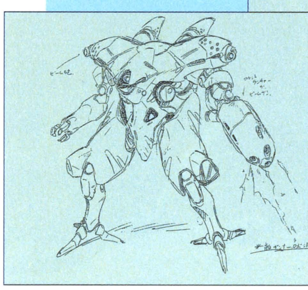
画面中に迫力のバトルを展開するACTゲーム『BROWNING』の登場だ！　このゲームは、キャラが大きいうえにパターンも豊富だったり、効果音にPCM音源を使用するなどとってもリアル！　さらに、メカニックデザインに「Zガンダム」などを担当した藤田一巳氏を起用。超カッコイイメカが続々登場するぞ！

メカニックデザイン 藤田一巳氏

ゲームのデザインはアニメとはセオリーが違い、試行錯誤の連続ですね。メカひとつをとってもゲームでしか表現できないものを追求したつもりです。苦労はしてますが、昔から興味のあった分野なので楽しんでやっています。

キャラクター設定集！





第1制作事業部(RENO)企画 太田浩二氏



走れ！　ブロウニング！
跳べ！　ブロウニング！
僕らのスーパーロボット、ブロウニング、行くぞブロウニング、決めるぞ、ズガガ～ン！　今だ！　必殺ブロウニン・ビィ～ムゥ（未搭載）。とどめの一撃、ブロウニン・アロォーッ（未搭載）。というわけでがんばって制作してます。お楽しみに！

第1制作事業部(RENO)プログラマー 山本雅康氏



今回の新システムは、最小限の拡張の割には、ソフトの完成度の向上に大きく貢献できる、優れたバージョンアップだと思います。今までPSGに頼っていた効果音も、そのうちの多くをADPCMで出せるようになったので、さらにCDロムのサウンドパワーを発揮できるでしょう。バッファが大きいので、ハデなSTGもスクロール中断など、興ざめさせない工夫もできるでしょう。
『天使の詩』『ブロウニング』など、RENOでは今まで以上のゲームを制作していきますので、楽しみにしていてください。

第3制作事業部(レーザーソフト)部長 羽成正己氏



ビジュアルシーンなど、演出に力を入れるレーザーソフトとしては、まさに新システムは待ちこがれていたものです。ですから、今後の製品の新システム対応は、積極的に行っていきたいと思います。
まだ具体的には発表できないのですが、すでに進行している企画もいくつかあります。また、新システムをフル活用するという点では今までとはゲームの作り方からして変わってきますので、それに対して各セクションでの対応も検討しているところです。レーザーソフトは新システムで、より一層進化するのは確実です。

ファンタジー世界に伝説の巨人"操兵"登場！

神聖刻紀 ブリーダーズワース

発売日未定／価格未定　RPG

RPG界に巨人兵器"操兵"が殴り込むぞ！

この『神聖刻紀』は、前代未聞のファンタジーRPG。だって、剣と魔法（この世界では練法という）がぶつかりあうファンタジー世界に、堂々とロボットが登場して活躍しちゃうんだから。このロボットは"操兵"と呼ばれるもので、サイズは8メートル前後。性能によって"狩猟機""従兵機""呪操兵"などのタイプがあるんだ。操兵はあまり作ることができない貴重な兵器なので、もしこの操兵を手に入れることができたら、一流の戦士として名をあげることができるわけ。

ゲームの内容は、主人公が操兵を手に入れて戦士として成長しながら、聖刻石や神々にまつわる謎を解き明かしていくというもの。新システム対応によって、操兵同士のバトルシーンがビジュアルでどのように表現されるかが楽しみだね！



ライズィ・パンツァー

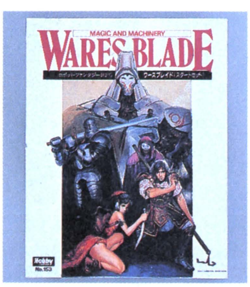
主人公のライズィは、1匹狼の盗賊。各地を旅している流れ者なのだ。

ベアズリィ・ガッツェ

敵対する兵団に所属している操兵。いかにも強そう。

『神聖刻紀』の奥深い世界を味わおう！

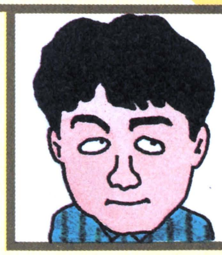
『神聖刻紀』は、すでに小説やテーブルトークRPGで発表されている「ワース」シリーズを原作としているんだ。小説はソノラマ文庫で刊行中の「旋風の狩猟機」他5冊。テーブルトークはホビージャパンより発売中。ゲームの発売前に、「ワース」の世界を体験しよう！



⬆テーブルトークRPG「ワースブレイド」のパッケージ。

プロデューサー

鈴木　力氏



新システムについては、現在研究を進めています。ただ、従来バージョンのユーザーのことを考えると、極端にかたよった対応は不親切ですよね。『神聖刻紀』では、なんらかの工夫を盛りこみたいのですが、全ユーザーが新システムを買い揃えてくれないかぎり、あまりハデなことはできないですね。

コミック感覚で"見せる"AVG

魔物ハンター妖子 ～魔界からの転校生～



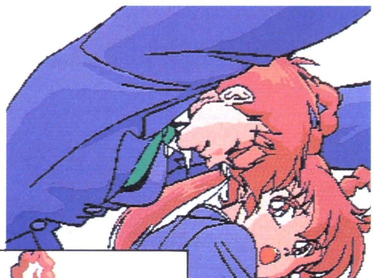
発売日未定／価格未定 AVG

女子高生、美少女、ちょっとH、の三拍子そろったオイシイAVGなのだ！

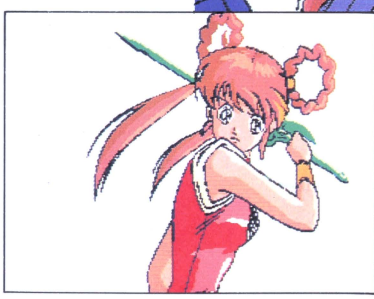
600シーンを超えるアニメに注目！

真野妖子はごく普通の高校生ながら、魔物ハンターの血をひいている。彼女は108代目のハンターとして、人間界への侵略をたくらむ魔物たちと戦い続けているのだ。その両者の宿命の対決をAVGにしたのがこのソフトというワケ。

また、ゲームの要所要所では600シーンを超える、アニメシーンが登場する。CDロム新システムならではの美しいグラフィックで高校生のブレザー姿や、りりしい戦士姿などいろんな妖子が堪能できるぞ。



⬆妖子をかばっているのが、主人公のショウマ。プレイヤーはショウマになるわけ。



⬅開発中の画面なんで、ドットが粗いけど、開発室から超特急で届いた最新画面なのだ。

マルチメディアで妖子に会おう

OVA



『魔物ハンター妖子』は、OVAや劇場公開作品にもなっている。アニメでも魔物ハンターの世界を楽しむことができるぞ。

メガドライブ ACT



メガドラ版はACT。妖子が妖魔界の四天王や女王フェアリムと熾烈な戦いを繰り広げるのだ。

プロデューサー

小野木圭一氏



『妖子』とCDロムの相性はバッチリ。メサイヤが今まで築き上げてきたノウハウ、テクニックを用い、新システム上で自由自在に妖子を動かしたら、どんなに素晴らしいことだろう。物想いにふける妖子がそのまなざしをあげ、髪が首筋を流れ落ちる。ああ、1アクセスでそんなに。揺れる揺れる。ああ。

プロデューサー

土田俊郎氏



メサイヤといえばメディアミクスというぐらいのもんで、『ソルビアンカ』に始まって『魔物ハンター妖子』『神聖刻紀』その他、今は言えないけど話題作も豊富。

そんなメサイヤだからCDロムの発展は望むところ。新システムの能力を使えば、あの『らんま½』のビジュアルシーンの4倍が、なんとアクセスなしで楽しむことができてしまうのだ!! これはもうアニメだぁ～!! でもバージョンアップはユーザーのみなさんあってのもの。しばらくは新旧両カード対応でいく予定です。新システムの専用ソフトを作るのはもう少しあとになるかなあ。

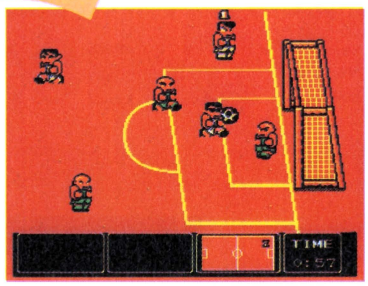
※PC版の画面は開発中のものです

PC版くにおくんの第2弾登場！

熱血高校ドッジボール部PCサッカー番外編

発売日未定／価格未定　SPG

サッカーブームにのって帰ってきたくにおくん



➡パスされたボールをナイスキャッチ！　サッカーはチームプレイが命なのだ。

FC版では根強い人気をもつ、『くにおくん』シリーズ。その第1弾の『熱血高校ドッジボール部PC番外編』に引き続き移植されるのが、この『PCサッカー番外編』なのだ。ジャンルはその名のとおり、大きなブームを巻き起こしているサッカー。前作以上にボクたちを楽しませてくれることうけあいだ！

また、CDロム新システム対応なので、アクセスもほとんど気にならないのもグッド。ハーフタイムや試合終了時のビジュアルシーンも、十分に期待できそう！　テンポのいい試合運びが、いやでもプレイを盛り上げてくれるぞ。

⬅いろんな種類のサッカー場があるぞ。ボールが弾みまくったり、ぜんぜん弾まなかったりと、特徴はさまざまなのだ。



キャッチ

シュート



➡敵のゴールキーパーのスキをついてシュート！

前作はこんな感じ

スポーツゲームファンとしては、この『PCサッカー番外編』がどんな感じに仕上がってくるのか、興味津々ってとこじゃないかな？

そこで前作の『ドッジボール部』を見てみよう。Huカードでこのデキなんだから、CDロム新システムでのデキが楽しみだね!!



⬆こちらも、けっこう熱中させてくれた。キミはプレイしたかな。

企画室長　下地　浩氏



あの、テクノスジャパンの人気キャラクター“くにお”を本気で楽しむためには、音楽・アニメーション・声優をフルに活用しないと、あのなんともいえない味が出てこないんだよね！　新システムで、超ビジュアルゲームに仕上げる予定です。

企画室長　下地　浩氏

今までCDロムの最大の弱点であったシーク時間。これが一気に解決できるうえに、もっとおもしろいゲームが作れるようになったっていうところが、今度の新システムの最大のメリットだね。でも、新システム専用にしてしまうと、今までのCDロムユーザーの人に不公平になっちゃうから、頭がいたいところ。今、新旧両対応で考えてはいるけど、これが結構難しくて……。新システムのカードの価格にもよるけれど、ナグザットとしては新システムには賛成！

RIGHT STAFF

ライトスタッフ

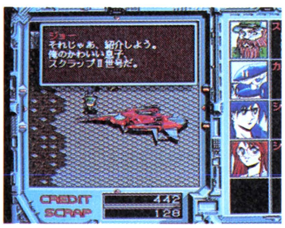
パソコンで人気上昇中のSF・RPG

ALSHARK アルシャーク

発売日未定／価格未定　RPG

"アルシャーク"それはナゾの言葉

『アルシャーク』は宇宙を舞台にしたスケールの大きな大作SF・RPG。PCエンジンにはSF・RPGがきわめて少ないので、ユーザーにとっても貴重な1本になるはず。



➡次々と登場するカッコイイ宇宙船に乗って星々を移動。

また、パソコンからの移植といっても、CDロム用に大幅にビジュアルが増加されているんだ。だからパソコン版以上のデキが十分に期待できるぞ。

戦闘システムもオリジナリティが高く、個人戦闘のほかに乗物同士の戦闘や、宇宙船同士のスペースバトルなど、SFならではの多彩な戦闘場面が楽しめるのだ。

広大な宇宙を背景とするこの大作RPGを、ぜひ体験しよう！

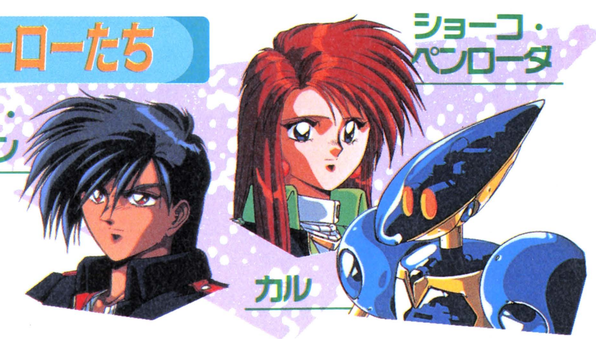




⬆➡グラフィックはもう文句なし！　はやくCDロムで、数々のイベントを、流れるアニメーションを見てみたい！

ストーリーを盛り上げるヒーローたち

シナリオが重視されているゲームだけに、仲間となるキャラクターはみんな個性的だ。ある日、ナゾの隕石が落下したことにより、大きく運命が変わっていく主人公シオン。シオンの幼なじみで、サイキック能力をもつ美少女ショーコ。そしてシオンの子供時代の教育係で旧型汎用学習アンドロイドのカル。ほかにも魅力的なキャラばかりだ。



ゲームデザイナー

飯　淳氏



『アルシャーク』には、しっかりとしたストーリーと美しいイメージのビジュアルシーンを盛りこんでいます。新システムの対応により、そのビジュアルを待ち時間なしで次々と楽しんでもらえると思います。

発売はまだ先ですが、楽しみにしていてください。

営業部長

青山勝治氏



ビジュアルやサウンドに力を注いで制作されている『アルシャーク』は、まさに新システム向きのソフトといえます。基本的に当社の今後のソフトは、すべて対応する予定になっているので、期待して欲しいですね。

　※画面はPC98版のものです

NECアベニュー
NEC AVENUE



➡アベニューの敏腕プロデューサー多部田氏。

ノウハウを生かし、最高の作品を制作します！

NECアベニューといえば、今までに『スーパーダライアス』『ダウンロード2』等、CDロムで素晴らしい作品を発表してきたメーカーさんだ。それだけに、今後の展開は気になるところ。その、気になる新システムへの対応について、編集部はアベニューのプロデューサーである多部田氏に直撃インタビューを試みた。

編集部：アベニューさんは、以前からバージョンアップに関して慎重論を唱えていましたが、計画が具体化した今、どのような対応を予定していらっしゃいますか？

多部田：年内発売のタイトルについては、スケジュールの問題から新システムへの対応ができませんでした。というのも当社のCDロムソフト、たとえば『ダライアス』とか『ヘルファイアーS』等は、アクセス時間や回数を減らすために、厳密なメモリ設計をおこなって、あのシークしない長いマップや、高速読み込みを実現しているのですが、そういった高度な設計をするにはかなりの時間がかかり、現在進行中のタイトルを新システムの大型RAMにあわせて追加改造するとなると、年内には到底まにあわないのです。まぁ、オープニングデモ中のシーク回数が少なくなるとか、なんとなくマン・マシンインターフェースがよくなったとか、その程度の対応ならすぐにでもできます。しかし、どうせやるならガッチリ作りたいですしね。

編集部：そのメモリ設計というのは？

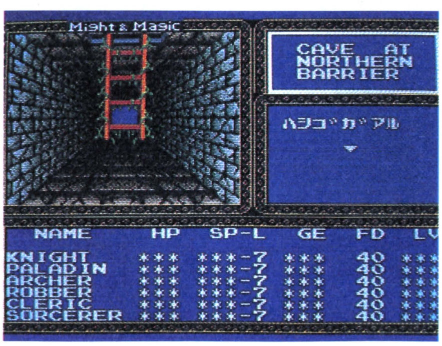
多部田：CDロムには大別してプログラムデータ関係の通常RAM、画面関係のビデオRAM、音声関係のADPCMバッファRAMの3種類のメモリが存在します。この各々にどんなデータを保存するか、何を通常持っていればいいのか、どう分割すれば最低限のデータ読み込みですむのか、そういった割振りのことをメモリ設計といいます。エラく面倒で時間のかかる作業ですが、こういったノウハウをしっかりおさえておけば、現行のシステムでもかなりのことができるハズなのです。たとえば『イースⅠ・Ⅱ』。あれはメモリ設計とデータ圧縮の芸術作品でしたね。



⬅面クリアするごとにビジュアルシーンが展開し、ストーリーを盛り上げる『ヘルファイアーS』。



➡発売されてからすでに1年以上たつが、今だに人気の衰えないCDロムの名作『スーパーダライアス』。



⬅アベニューとしては、CDロムでは初めてのRPG『マイト&マジック』。新システム対応作品はRPGということだが……。

編集部：つまり、現行のシテスムでは、かなり難しいメモリ設計をしなければならなかったものが、今度の新システムで楽に制作できるようになるということですか？

多部田：そうですね。今回の新システムで作りやすくなるタイトルも増えることでしょうし、CDロム参入メーカーも、ドッと増えるのではないでしょうか？

編集部：いよいよ話の核心ですが、NECアベニューの新システム対応ソフト第1弾は何になるのでしょうか？

多部田：具体的にはいえないんですが、おそらく第1弾は新旧システム両対応、ジャンルはRPGになると思います。

編集部：両対応といえば、「PC・SG両対応」というのもありましたね。

多部田：『ダライアス・プラス』ですね。あれはHuカードということでROM容量上の制約が多く、顕著な違いを出せなかったのですが、今回は容量が540メガバイトもありますからね。2タイトル作るくらいの手間をかけたいですね。

編集部：発売はいつ頃を予定していますか？

多部田：先ほど申し上げたように、今までに蓄積してきたノウハウをフル活用し、容量に甘えないシビアな作りをしたいと思いますので……う～ん、時間はタップリかかるでしょうね。首をなが～くしてお待ちください。

OTHER MAKERS

これまでに紹介した以外のメーカーさんが、どういう対応をしてくるのか？　気になる今後の動きを探ってみた。

リバーヒルソフト
RIVERHILL SOFT

『琥珀色の遺言』『黄金の羅針盤』など、数々のパソコン推理AVGを手掛けてきた、リバーヒルソフト。精密な舞台設定と感動的なシナリオ、美しいビジュアルで、今までに多くのユーザーを魅了した。また、現在パソコン版『BURAI』の上巻にあたる『八玉の勇士伝説』がCDロムソフトとして開発中である。

グラフィックや演出面に定評のあるメーカーだけに今後の新システム対応に期待したい。

わが社は新システムをこう考えます!

広報担当
湊伸一氏

新システムについては、すでに対応する方向で、話が進んでいます。だけど、具体的にどんなソフトが対応ソフトとして制作されるのかという点については、まったく決まっていません。え、『BURAI下巻』ですか? いやーっ、まだ検討してませんよ。ただ対応作品として、オリジナルものが出せたらいいですね。

BURAI〈下巻〉

編集部の独断・移植希望ソフト

メディア：PC98

壮大な冒険をつづるRPG大作

PCエンジンで、8月9日発売予定の『BURAI 八玉の勇士伝説』は、このシリーズの上巻部分。膨大なビジュアルシーンが売りの『BURAI』シリーズ、パソコン版ではすでに下巻が発売されているが、この下巻をぜひアクセスの少ないCDバージョンアップ版で移植してほしい。



⬆ゲーム中、いろんなところでいろんなアニメーションが見れる。テンポもよく、まるで映画を見ているような気にさせる。



➡場合によっては、イベント中に戦闘が。



➡こんな演出の凝ったメッセージがたくさん。

データウエスト
DATA WEST

データウエストは、『第4のユニット』シリーズをはじめとするAVGで高い評価を得ているメーカーである。とくに、ビジュアルシーンには独自のDAPSシステムを使用しているため、流れるようなアニメーションが楽しめる。

また、PCエンジンでバリバリのSTG『ライザンバーII』を開発中と、広いジャンルで自慢のビジュアルを生かす、期待のメーカーさんである。

わが社は新システムをこう考えます!

開発チームリーダー
斎藤康仁氏

新システムについては、現在、社内で研究が進んでいるところですが、基本的に対応していく予定です。もし当社のDAPSというアニメーションシステムが使えるようでしたら、㊖さんの予想どおり『メリーゴーランド』が最有力候補ですね。個人的に教育用ソフトなども作ってみたいと思っています。

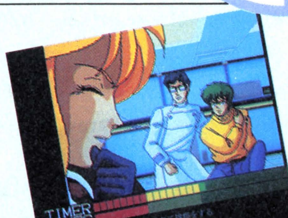
メリーゴーランド
第4のユニット：パート6

編集部の独断・移植希望ソフト

メディア：FM-TOWNS

全編フルアニメシーンのAVG

このソフトの目玉は、動画数2500枚を使ったDAPSシステムによるフルアニメーション！ これは、ぜひともCDロムで見てみたいものである。



⬅アニメーションシーンが連続するこのソフトはTV感覚で楽しめる。



⬆魅力的なキャラクターが、画面中ところせましと動きまくるぞ！



⬆敵も美形ぞろい。こんなシーンもなめらかにアニメーションするのだ。

工画堂スタジオ
KOGADO STUDIO

PCエンジンでは、『魔晶伝紀ラ・ヴァルー』でおなじみだが、パソコン版RPGでは、そのほかに『ナビチューン』『時空の花嫁』など質の高い作品を発表している。

また、それと同じくらい定評があるのがSLGの分野なのだ。その代表作『シュヴァルツシルト』シリーズは、あまりにも有名である。どちらの分野も、リアルで豊富なビジュアルシーンが大きな特徴であり、新システム対応には、まさにうってつけといえるのではないだろうか？

わが社は新システムをこう考えます！

営業企画部
谷逸平氏

新システムへの対応は、検討中です。まだ開発環境がどうなるのか、よくわからないんですよ。『シュヴァルツシルト』が移植希望ソフトになっているようですが、それについてはノーコメントです。もしこの規格への対応が決定したら、PCオリジナルの作品を手がけてみるのもいいかもしれませんね。

シュヴァルツシルトシリーズ

編集部の独断・移植希望ソフト

メディア：PC98、X68K 他

大河ドラマが体験できるシナリオSLG

星暦3960年のシュヴァルツシルト銀河系を舞台としたSLGの超大作。練り込まれたシナリオと、多彩なアニメのような戦闘シーンがストーリーを盛り上げる。

その壮大なストーリーをCDロムで味わいたい。



⬆敵のどの部分を攻撃するかによって、同じ敵でもグラフィックが変化する戦闘シーン。これがなかなかカッコイイのだ。



➡CDロムに移植されれば、こんなシーンもアニメに!?



➡広大な舞台で、壮大なストーリーが繰り広げられる!!

マイクロキャビン
MICRO CABIN

パソコンでは、『気まぐれオレンジロード』『めぞん一刻』などの、AVGで有名なメーカーさん。

さらに、'89年にRPG界に『サーク』で殴り込みをかけ、いきなりベストセラー入りをはたしたヒットメーカーなのだ。

また、PCエンジンでは、SLGの『スーパー大戦略』がCDロムですでに発売中である。

ほんとに、いろんなジャンルでユーザーを楽しませてくれるだけに、今度はCDロム新システムへの展開を考えてほしい。

わが社は新システムをこう考えます！

アミューズメント部
伊東栄晃氏

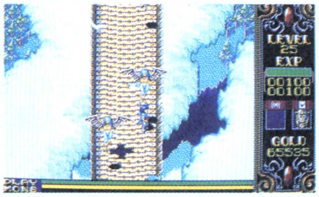
いまのところ検討中ですが、対応する可能性はけっこう高いと思いますよ。移植希望ソフトで挙げられている『サーク』シリーズは、できれば移植したいなぁと考えています。でも、プログラム的に考えると実現は難しいですね。それとは別に新システムではメモリが増えるので、SLGを考えています。

サークシリーズ

編集部の独断・移植希望ソフト

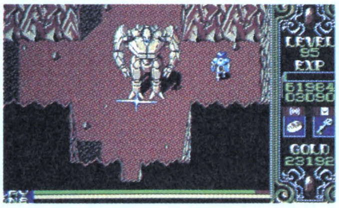
メディア：PC98、PC88、MSX2 他

キャラが魅力のA・RPG



⬆敵との戦闘も、こんなにリアルで美しいビジュアルで処理されているのだ。

VRシステムという、画期的なシステムを採り入れた人気シリーズ。キャラと建物の比率が、本物とまったく同じというVRシステムのビジュアルが一番生かせる新システムへの移植をぜひ！



⬆VRシステムにより、登場するデカキャラは本当にデカイ。この迫力がCDロムで発揮されれば………。



➡キャラクター同士の会話シーンが、ストーリーを盛り上げる。



⬅「I」のヒロイン、フレイちゃん。「II」でも大活躍!!

メーカー28社に聞いてみました

PC参入メーカー全てが、新システムにどのような考えを持っているのか？ 前出外の、全てのメーカーに、今後の対応について聞いてみた。

メーカー名	コメント
アトラス	ただ今検討中です
I.G.S.	前向きに検討しています
アイレム	ただ今検討中です
アスク講談社	前向きに検討しています
アスミック	ただ今検討中です
インテック	ただ今検討中です
エイコム	いずれCDはやりたいが、今のところ具体的な予定はなし
NEC HE	ただ今検討中です
クリーム	新システムには興味があるので、企画があれば対応したい
ココナッツジャパン	企画は準備しています
サン電子	ただ今検討中です
タイトー	ただ今検討中です
T.S.S.	年1本ペース予定なので、今年はしばらく予定なし
テンゲン	ただ今検討中です

メーカー名	コメント
データイースト	ノーコメント
トンキンハウス	前向きに検討しています
ナムコ	前向きに検討しています
ニチブツ	前向きに検討中。専用タイトルは2作目か？
パック・イン・ビデオ	ただ今検討中です
パルソフト	CDロムの企画がないので、とりあえず予定なし
ヒューマン	現在企画中の作品を対応させるか検討中
ビデオシステム	今後、新システム参入の予定あり
フェイス	ただ今検討中です
ブレイングレイ	次々回作あたりで対応するかも？
ホームデータ	今後、新システム参入の予定あり
メディアリング	CDロムは手がけたいが、対応については未定
U.P.L.	ただ今検討中です
ユニポスト・オブ・ジャパン	CDロム参入の意志はあるが、対応は未定

移植月報社 出張編

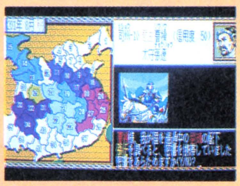
こんなソフトを移植して!!

ハロ〜ッ！ テレの介だ。今回は特別出張っつうわけで、独断と偏見に基づいた新システムへの移植希望ベスト5を発表させてもらうことになったワケ。それぞれのタイトルへのコメントは、下の表を見てちょうだい。



⬆ACTファンに根強い人気を持つ『ファイナルファイト』。

⬇SLGといえば必ず名前の上がる人気作、『三国志II』。

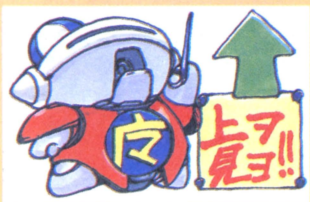


■勝手気ままな移植希望 BEST5

順位	タイトル	意見
1	ファイナルファイト	しゃべる、叫ぶ、ガイもいる……と、SFCではできなかったことができる？
2	三国志II	従来のPC用SLGにつきもののアクセスが減って、とってもスムーズに？
3	エメラルドドラゴン	オリジナルのビジュアルをグレードアップして、最高の絵を見れるのでは？
4	サイレントメビウス	全編アニメ、アニメ、アニメの、パーフェクトなAVGを実現してほしい。
5	ストリートファイターII	前作に続いてぜひとも移植してほしい。ついでに各キャラの話もアニメで…。



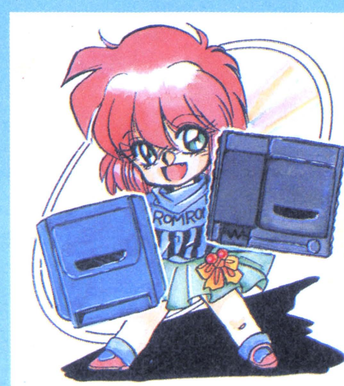
⬅キャラクターの人気、大爆発の『エメラルドドラゴン』。



東京おもちゃショーで新システムを体験!!

6／9に幕張メッセで開催される「東京おもちゃショー」（開催時間AM9:00〜PM5:00）で、新システムが見れるぞ！

その他、PCエンジンの新作も楽しめるゴージャスなイベントなので、みんな来るべし！



コブラII 伝説の男

前半部分の魅力をビシッと紹介!

謎解きだけでなく、"見せる"ところに力を注いでいるデジタルコミック『コブラII』。その新境地の魅力を、読者のみんなといっしょに垣間見てみよう!

ハドソン/6月7日発売/¥6,500 ETC

謎の財宝を追い求める"左腕に銃を持つ男"

プレイしてみて驚いたのは、アニメーションシーンが景気よくふんだんに登場すること。"デジタルコミック"というからにはと、それなりの期待と予想はしていたけれど、このソフトはそれ以上のデキだった。なにせ、アニメしていない画面がときどき数秒ぐらい登場するだけで、あとはすべての画面が動きまくるのだ。おまけによくしゃべるし、効果音やBGMもいうことなし。ヘタなTVアニメを見るよりは、コブラとともに謎の財宝を探すほうが興奮するし、ずっと楽しい。

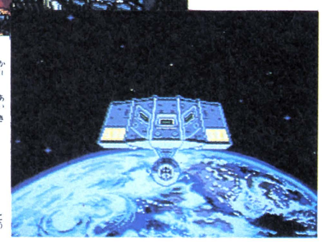
ただ、このソフトはAVGの形式をとっているけれど、あくまでもDCなのだ。難易度は物語のテンポをよくするためかなり低くしてあって、初心者でもスイスイと簡単に先へ進むことができる。だから、ゲームをプレイしているというよりは、まさに絵が動くコミックを読んでいる感じになるだろう。



⬅首に天文学的な賞金がかけられている、海賊コブラ。"左腕に銃を持つ男"の異名を持つ。



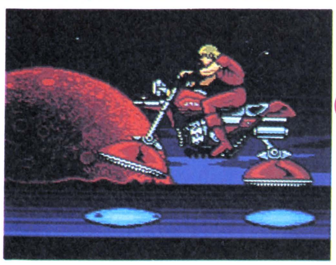
⬅コブラの横にいるのが、アーマロイド・レディ。彼女はコブラの素敵な相棒なのだ。



⬅彼の愛機、タートル号。宇宙で一番速い宇宙船で、おたずね者の彼にはふさわしい乗り物だ。

コブラのまわりは危険がいっぱい!

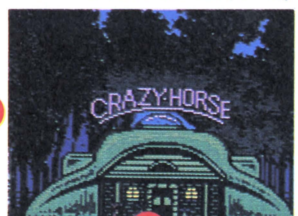
酒場で待ち合わせ

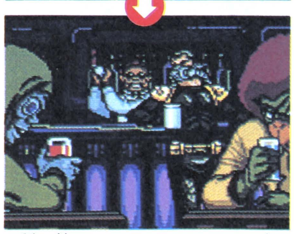


➡エアーバイクを疾駆させる、コブラ。1年ぶりに相棒のレディと会うため、酒場に向かう。

1年ぶりに会うレディと、この酒場で待ち合わせしていた。ところがレディの姿はなく、逆に酒場にいたならず者と思わず格闘となってしまう。ここでは、ならず者の親玉は簡単にしとめることができる。が、その手下は銃を持っているので、素手で戦うのはムリ。もしそれで戦うと、コブラのほうがやられるぞ。

⬇ややさびしいところにある酒場。待ち合わせ時間を、大幅に遅れていた。





⬆店の中にレディはいなかった。代わりに、人相(?)の悪い連中が…。



➡このゴリラもどきが、ならず者たちのボスだ。ナイフ使いの名人。



⬆ボスがやられ、手下が仕返しに。



⬅賞金稼ぎの美女ジェーン。彼女が今回の冒険のヒロインだ。

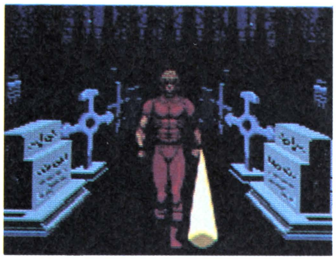
ジェーン登場!!



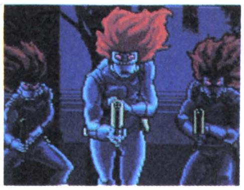
⬆手下たちは、一瞬のうちにジェーンがやっつけてしまう。

墓場で死し闘う

レディが残した伝言により、コブラはこの墓場へ。ここには自分の墓があって、中にはタートル号が隠されているのだ。だがそこへ、悪の海賊ギルドがやってきた！



⬅3Dタイプの画面になって移動し、コブラはレディの伝言通り、自分の墓を探し続ける。



⬆ギルドの戦闘部隊が、墓場のまわりを囲んでいた。

➡ジェーンを助けるため、コブラはサイコガンを抜く！

迫るギルド！



⬆ギルドの目的は、コブラではなくジェーンだった。





うなるサイコガン！

ズドーン



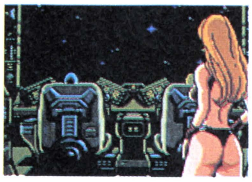
⬅ギルドの戦闘員たちは、次々とサイコガンの餌食になっていく。

➡余裕の微笑を浮かべて、逃げ出すコブラたちを見るクリスタルボーイ。



クリスタルボーイ

惑星シドの遺跡



⬅ジェーンを乗せて、惑星シドへと向かう。



➡ジェーンはイレズミと財宝、そして三姉妹のことを語った。

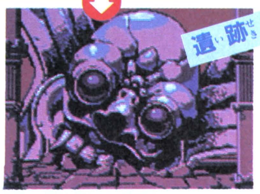
ジェーンの話では、惑星シドのヘドバシティで、情報屋と待ち合わせするそうだ。そこで、ヘドバシティから離れた場所にある遺跡にタートル号を着陸させた。しかしこの遺跡、なにやら不可解なことが多すぎるようだぞ。

さまざまな…



⬅まるで廃墟と化している巨大な遺跡。

遺跡

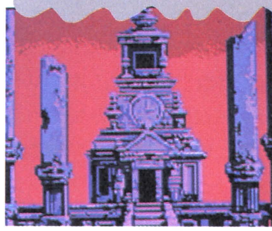


➡神像も、時の流れには勝てないようだ。



⬅遺跡は今や、ヒッピーたちの溜まり場に。

時計台の謎





⬅謎が解けると、井戸の水がなくなって…。

⬅3時になると、飾ってある人形が動き出す奇妙な時計台だ。この時計台の謎を解くと、遺跡の中央にある井戸に異変がおこるのだ。

マッドサイエンティスト現る！





ヘドバシティへ

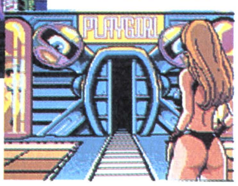
⬅事件を解決すると、街へGO！

⬅遺跡でおこる怪事件の数々は、すべてこのライト博士のしわざだった！悪そうな風貌だが、その真意は…。

街で情報屋を捜す

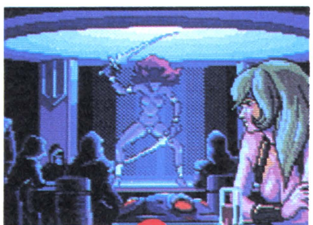
ヘドバシティについたのはいいけれど、肝心な情報屋のダック星人の姿がない。そこで、コブラが街の中を捜していくと、ダック星人が地下プロレスの女ボス・リタに捕らわれているという情報をつかむ。だがリタは、ダック星人を返す交換条件として、自分の選手の代わりにリングへ上がるようコブラにいうのだった。

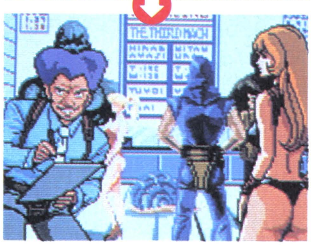




⬆➡ヘドバシティの"プレイガール"という店で、ジェーンは情報屋と待ち合わせていた。

⬇店の中はにぎやか。他の星から来た異星人がたくさんいる。

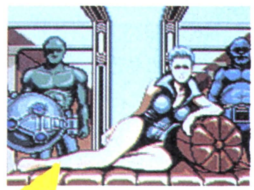




⬆ダック星人の居場所を求めて、いろんな人から情報を収集するのだ。

Welcome 地下プロレス

➡彼女が、ダック星人を捕らえている、女ボスのリタ。





対戦相手 ガルシア

すでに3人の相手を殺している強敵だ。



⬅ヤツの得意技はパンチだ。



➡不死身の男は、どんな攻撃でも相手を倒せる！

ノックアウト！

⬇黄金の右アッパーが炸裂したぁ！



お知らせ 「コブラ」のLDセット発売を記念したイベントが開かれます。詳しくはP.106を見てね。

対Com戦を攻略するぞ！

パワーイレブン

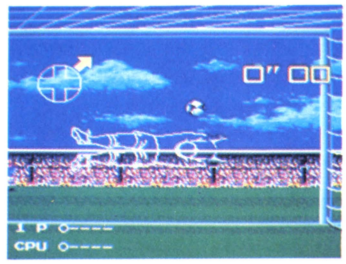


スポーツゲームは、友だちと競い合う楽しさもあるけど、練習相手にもってこいのコンピュータの存在も忘れちゃいけない。Comとの試合を重ねてウデを磨けば、友だちに差をつけることができるんだからね。そこで今回は、対Comの攻略ポイントと、各チームのデータを紹介するぞ！

ハドソン／6月21日発売／¥5,800　SPG　3M　B·U

目指せ！ ワールドチャンピオン!!

このゲームの一番のウリって、やっぱりハドソンカップ(ワールドカップのようなもの)で世界一を目指せるってことじゃないかな。「ワールドカップなら他のサッカーゲームにもあるじゃないか！」という人がいると思うけど、『パワーイレブン』の場合中身がひと味ちがうんだよね。それは、試合に勝つと相手チームの選手が仲間に加わることがあるっていうこと。運よく強い選手が加われば、チームがドンドン強くなっていくから、自分だけのオリジナルチームを作り上げるような楽しみも味わえるのだ。しかも、そのデータをセーブしておけば、友だちと対戦するときにセーブデータをよびだして、自分の強くなったチームで対戦することもできる。こんなサッカーゲームって、今までになかったね！



←試合中のアングルとは一転して、3Dの迫力のあるPK戦だ！ PKは技よりカンがものをいう。

対Com戦 4つのテクニック

対Com戦に有効なテクニックということで、4つのテクをピックアップしたけど、この技は対人間にも通用するから、しっかり覚えてほしい。特にキックは、パスワークに影響してくる。多彩なキックができるかどうかは、直接勝敗に響いてくるから、しっかり練習しよう。慣れると16方向にも繰り出せるぞ！

それと、キーパーは半分オートで動くから、思うような操作ができない。それを利用したシュートも、ぜひマスターしよう。

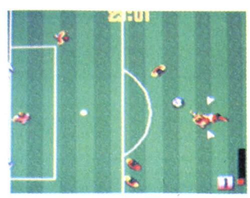
1 さまざまなキックを身につけろ！



←低いパスは、速攻に有効だ。

→高いパスで、センタリング。

基本的なキックの種類は4つある。十字キーを押しながら蹴ると、低いボール。十字キーを離せば高いボールを蹴ることができ、さらに、キックボタンを長く押せばロングキック、チョコンと短く押せばショートキックという具合に、キック力の調節もできる。この操作を組み合わせて、思いのままのキックができるように鍛練しよう。



←味方選手へ確実にボールをパスできなきゃね。

2 縦パスを使え！

ほとんどのサッカーゲームがそうだけど、このゲームにもオフサイドがまったくないのだ。だから、味方選手の位置を気にせず縦パスをガンガン通して、一気に敵陣へ攻め込む攻撃方法が有効だぞ。



←前に味方がいたら、迷わず縦パスを通せ！

3 パワーの使い所

このゲームは、各選手にパワーというパラメーターがあり、Ⓘボタンを押すことでパワーの許すかぎり速く走ることができるのだ。ドリブルで相手をササッと振り切りたいときに使うのが賢いぞ。



←相手に追いつかれそうなときはドーンと使え！

4 Comキーパーの弱点

どんなにシュートしたって、ゴールしなきゃ意味がないよね。でも、このゲームのキーパーは、ゴール両端のボールに対してすごく弱いのだ。



←この位置がキーパーの死角。



→まっすぐ蹴ればはいってしまう。

これが全12チームの基本データだ！

自分のチームを選ぶときや、敵チームの戦力を把握したいときに役立つ全12チームのデータを一挙公開！
パッと見た感じ、ソ連、西ドイツの強さと、日本のシオシオな弱さが目立つけど、これはあくまで基本データだ。ハドソンカップの場合、何試合目に対戦するかで強さが微妙に変わるから、注意するようにね！

(パラメーターの見方)

走 走力	選手の足の速さ。足が遅いと、スピーディーなサッカーができないぞ。
ド ドリブル	ボールの支配力に影響する。この数値が高いと、ボールを横取りされにくい。
キ キック	キックの力強さ。キック力があると、とてつもないスピードのシュートが放てる。
テ テクニック	ドリブルの項目と似てるけど、スライディングを含めた全体的なプレイのうまさ。
パ パワー	Ⅱボタンで使うことのできる、パワーの量。わかりやすく言うと、スタミナだね。

アルゼンチン

	走	ド	キ	テ	パ
1 ファブル	4	4	5	5	4
2 パッサリラ	5	6	5	6	6
3 クラルセン	6	6	5	5	5
4 バチステ	5	5	6	5	6
5 フォブル	5	6	6	5	5
6 ディアヌ	7	5	6	5	5
7 キビシスギー	5	6	8	5	4
8 カミージャ	7	6	6	5	6
9 ドナドーナ	7	5	7	8	9
10 ドドリゲス	6	7	8	6	10
11 フリップ	10	5	10	9	10

ソビエト

	走	ド	キ	テ	パ
1 ベシノフ	5	6	5	6	6
2 ヒャッコイン	6	6	5	5	5
3 グズナツオフ	5	5	6	5	6
4 オミャーネンコ	5	6	6	5	5
5 ラット	7	5	6	5	5
6 アレイニコル	5	6	8	5	4
7 リトルチェンコ	7	6	6	5	6
8 サバロフ	7	5	7	8	9
9 プロダリフ	6	7	8	6	10
10 ベルノフ	8	7	5	4	13
11 ダサイフ	10	5	10	9	10

イタリア

	走	ド	キ	テ	パ
1 バレタ	5	4	5	4	4
2 ヘルゴミ	4	5	5	4	4
3 クラベタ	4	4	5	5	4
4 フェラール	5	6	5	6	6
5 フィツラ	6	6	5	5	5
6 フレンチーニ	5	5	6	5	6
7 マルダーニ	5	6	6	5	5
8 サンチェロッチィ	7	5	6	5	5
9 ラゴスチィーニ	5	6	8	5	4
10 ナタリー	7	6	6	5	6
11 ゼンダ	10	5	10	9	10

西ドイツ

	走	ド	キ	テ	パ
1 ヘルメット	5	6	5	6	6
2 ブレーメン	6	6	5	5	5
3 クーラー	5	5	6	5	6
4 ボラウカ	5	6	6	5	5
5 ミロ	7	5	6	5	5
6 マタウス	5	6	8	5	4
7 ウルフ	7	6	6	5	6
8 ローン	7	5	7	8	9
9 プリンスマン	6	7	8	6	10
10 フェリー	8	7	5	4	13
11 ロンメル	10	5	10	9	10

ブラジル

	走	ド	キ	テ	パ
1 ジョルジュ	6	6	5	5	5
2 バチシタ	5	5	6	5	6
3 ヂュグラス	5	6	6	5	5
4 アドミール	7	5	6	5	5
5 クリック	5	6	8	5	4
6 マルトン	7	6	6	5	6
7 ネジマール	7	5	7	8	9
8 ロマリア	6	7	8	6	10
9 レニト	8	7	5	4	13
10 バルゴ	5	8	10	7	8
11 カールス	10	5	10	9	10

スペイン

	走	ド	キ	テ	パ
1 トーマス	4	5	5	4	4
2 カマムーチョ	4	4	5	5	4
3 オンドリヌーア	5	6	5	6	6
4 ムチャス	6	6	5	5	5
5 カルデラ	5	5	6	5	6
6 サリマス	5	6	6	5	5
7 サンクス	7	5	6	5	5
8 ブタマゲーニョ	5	6	8	5	4
9 オレヤ	7	6	6	5	6
10 トポジーショ	7	5	7	8	9
11 サビレータ	10	5	10	9	10

オランダ

	走	ド	キ	テ	パ
1 アタリー	5	6	5	6	6
2 スネーク	6	6	5	5	5
3 ドナルド	5	5	6	5	6
4 アーバン	5	6	6	5	5
5 ベリー	7	5	6	5	5
6 ヘラルド	5	6	8	5	4
7 アーナルド	7	6	6	5	6
8 ダヨーン	7	5	7	8	9
9 フラット	6	7	8	6	10
10 ファントムシップ	8	7	5	4	13
11 ハンサム	10	5	10	9	10

イングランド

	走	ド	キ	テ	パ
1 スチーブンソン	4	4	5	5	4
2 シャンソン	5	6	5	6	6
3 オエップ	6	6	5	5	5
4 ハトソン	5	5	6	5	6
5 アダルト	5	6	6	5	5
6 ギブソン	7	5	6	5	5
7 スティービー	5	6	8	5	4
8 グリズリー	7	6	6	5	6
9 ビネガー	7	5	7	8	9
10 ハーンズ	6	7	8	6	10
11 ヒルトン	10	5	10	9	10

コロンビア

	走	ド	キ	テ	パ
1 バランキヤ	5	6	5	6	6
2 カルタヘナ	6	6	5	5	5
3 メデリン	5	5	6	5	6
4 ククタ	5	6	6	5	5
5 ブカラマンガ	7	5	6	5	5
6 ボゴタ	5	6	8	5	4
7 カリ	7	6	6	5	6
8 イバゲ	7	5	7	8	9
9 ネイバ	6	7	8	6	10
10 トリマ	8	7	5	4	13
11 クリストバルコン	10	5	10	9	10

フランス

	走	ド	キ	テ	パ
1 アマラス	4	5	5	4	4
2 バッチストン	4	4	5	5	4
3 ボシス	5	6	5	6	6
4 トレーン	6	6	5	5	5
5 フエルンデス	5	5	6	5	6
6 ギラッセ	5	6	6	5	5
7 チガウナ	7	5	6	5	5
8 ゲンキーニ	5	6	8	5	4
9 ストップラ	7	6	6	5	6
10 ホントーニ	7	5	7	8	9
11 バット	10	5	10	9	10

ウルグアイ

	走	ド	キ	テ	パ
1 グッチェルメス	5	6	5	6	6
2 ダイオゴ	6	6	5	5	5
3 ボッシュ	5	5	6	5	6
4 サラベガイ	5	6	6	5	5
5 ザラザラ	7	5	6	5	5
6 サンティーニ	5	6	8	5	4
7 アルファメンディ	7	6	6	5	6
8 ダシルバー	7	5	7	8	9
9 フランススカリ	6	7	8	6	10
10 ラマズ	8	7	5	4	13
11 アルペン	10	5	10	9	10

日本

	走	ド	キ	テ	パ
1 ゲンジン	4	4	4	4	5
2 マニプロ	5	4	5	4	4
3 サダキチ	4	5	5	4	4
4 パワリー	4	4	5	5	4
5 ネクタリ	5	6	5	6	6
6 ユウユウ	6	6	5	5	5
7 クンフ	5	5	6	5	6
8 オクダラ	5	6	6	5	5
9 カママト	7	5	6	5	5
10 ネクロマ	5	6	8	5	4
11 モモタロ	10	5	10	9	10

事件2&3、解決への手引き！

シャーロック・ホームズの探偵講座



今回は「ミイラの呪い」事件に続く「不思議な殺人者」、「錫の兵隊」事件の攻略ガイドだ。どちらの事件も人間関係がやたらと複雑で、けっこう混乱するかもしれない。今回の記事を参考に重要点を整理して、腰をすえてかかろう。

ビクター音産／6月28日発売／¥7,200　AVG

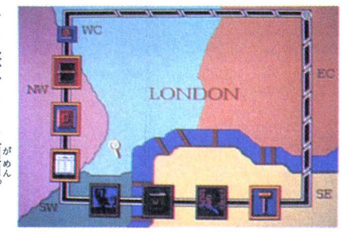
霧のベーカー街が舞台の本格推理ゲームだ‼

時は19世紀、ヴィクトリア王朝時代。ところは、霧のたちこめるロンドンの街。というわけで『シャーロック・ホームズの探偵講座』は、世紀末のイギリスに起こる怪事件をホームズ、ワトソンと一緒に解決する本格的な推理アドベンチャーゲームだ。以前にも紹介したとおり、捜査のためにいろいろと聞き込みをしていくのだが、その捜査のシーンがびっくりするほどすごい。ビデオからの取り込み画像がビシビシ動くわ、声は出るわと、臨場感抜群なのだ。これなら事件へののめり込みかたも段違いだね。

また、映像のすごさだけが売りものかというと、内容のほうも斬新で本格的だ。今までの推理アドベンチャーと違って、最初からどこにでも行けるので自由度の高い捜査を行えるところも魅力的だ。いわゆる普通のアドベンチャーゲームでは、真っ暗な地下道には、蠟燭とマッチを手に入れてからでないと行けない、といった一種の手続きみたいなものがあったけれど、このゲームでは、推理力しだいで一気に事件解決のカギとなる場所に行くことができる。自信のある人なら、どのくらい正確な推理で、どのくらい早く解けるか？というのに、思わず挑戦してみたくなってしまうだろう。個人的には仕事じゃなければこのすばらしい雰囲気を持った映像をゆっくり楽しんでプレイしたいと思うけれどね。



←ここが、あの有名なベーカー街221Bにあるシャーロック・ホームズの事務所。ワトソンも一緒にいる。



➡これが、メイン画面。ここでアイコンを選んでゲームを進めていくのである。始めに声で説明してくれるぞ。

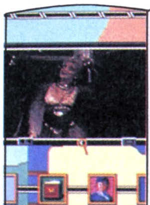
地道な捜査が事件解決のカギをにぎる

事件解決にあたって、一番大切なのは、とにかく、人の名前を覚えること。容疑者や参考人のところに行って話を聞くには、ロンドン住所録でその人を探さないとならないから名前が捜査に一番不可欠なものなのだ。

事件が進んでいくと、だんだん関係のある人物が増えていってわけがわからなくなってくるので、紙にメモしておくか、手帳というコマンドを使ってまとめておこう。今回の記事を参考に自分で関係図を作るのもいいかもしれない。

ところで、事件に関係がありそうな人物の捜しかたのヒントを少し。情報をくれるホームズの知り合いには、それぞれ、得意なジャンルがあるから、それを考えてアドバイスを受けに行くとGOOD！　あと、新聞情報もあなどれないので、面倒だけど全部読もう。

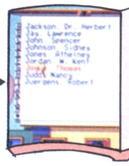
捜査の流れ



参考人の家に自分で行くと、映画のようなシーンが展開する。目を奪われて話を聞き逃さないように注意。



ホームズの知り合いは重要な情報をくれるが、その事件に合ったタイプの人を選んで会いに行かないとムダ。



捜査線上の人物は住所録で調べておく。



直接、人と会うのは一番確かなやりかただ。



ベーカー街探偵団しか持っていない情報も。

証拠が集まったらいよいよ裁判所へ！

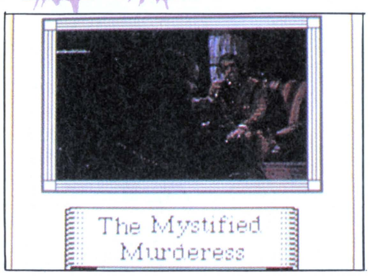


証拠を持って裁判所に行くと犯人は誰かと聞いてくる。裁判官の前に出るとさすがに緊張してしまうなあ。

⬆あんまり急いで裁判所に駆け込むと証拠不十分になってしまうこともある。十分に捜査をして、証拠を用意していこう。別にゲームオーバーになるわけじゃないから落ち着いてね。

事件2「不思議な殺人者」

双子の悪魔と言われていた、ガイとロレッタ。財産を巡っての醜い争いか？



⬅ワトソンと雑談をしていると、依頼人が。今回の事件は？

ガイ・クラレンドンという男が、ホテルの一室で撃ち殺されていた。そして死体の上に銃を持って倒れていたのがフランシス・ノラン嬢。普通なら問題なく彼女が犯人だ。

依頼人は彼女に結婚を申し込んでいたジェラルド・ロックという男だ。彼女の無罪を信じている。あまり乗り気にならない事件である。しかし、実際に調査を始めてみると、なかなか妙なケースであることがわかる。フランシスは夢遊病者なのか、記憶をなくして気がつくとベンチに座っていたり、駅に立っていたりという、かなりアブナイ経験を何度かしている。今回もその夢遊病が関係しているようだ。その辺りから切り崩していこうか？

被害者ガイ・クラレンドン



⬅親に勘当されかけている。遊び好きの放蕩息子だったらしい。

メイソン医師



⬅フランシス嬢の夢遊病の相談を受けている。ほかにも医者は登場する。

殺害犯人？

フランシス・ノラン



⬆莫大な遺産を持っているらしい。夢遊病者なのだろうか？

ジェラルド・ロック



⬆フランシス嬢を愛する彼は、彼女の無罪を主張しており、ホームズに依頼してきたのだ。



⬆フランシスの妹ロレッタ。クラレンドンの遊び友だち。

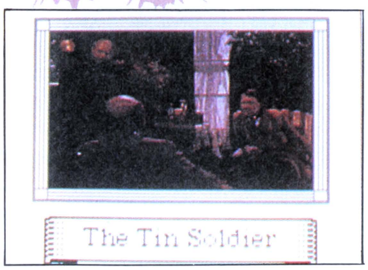


⬆ロレッタは幼い頃両親の死でショックを受けていた。

はたして犯人は…

事件3「錫の兵隊」

財宝。保険金。人間関係。高名な将軍を犠牲にした恐ろしい事件の犯人は…？



⬅ホームズの部屋に新たな依頼人がやってきた。

アームステッド将軍が殺された。彼はトンティ保険という、最後に生き残った加入者に莫大な保険金が出る保険の生き残りの1人であり、「征服者たちの財宝」という本を書くために、ポーラースターダイヤモンドという秘宝の持ち主を捜していたらしい。この2つの線が有力っぽいが、少しひっかかるのは犯人が、これを見せれば将軍が会ってくれるはずと言って将軍の従者に渡した古い手紙。これを読んだ将軍は、かなりショックを受けていたというからこの内容がわかれば事件解決に近づくはず。もちろん将軍の過去についても、少し調べておいたほうがよさそうだ。



⬅アニータ&クレア・トーマス姉妹。



⬅ノルゲート出版社。「征服者〜」を出版。

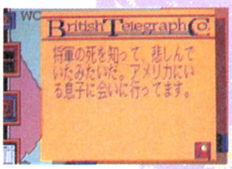


⬅ピエール・マタン。秘宝の情報を持つ。

極北の星



⬅ロバート・ジャーゲンズは留守だった。



⬅ウィリアム・ローランドは渡米中。



⬅ピーター・ダッドリーは将軍と無縁。

保険金目当てか？

被害者アームステッド将軍



将軍はいろいろな方面で活躍していたので捜査を絞り込むのが困難。



⬆フィッチ卿。将軍の義理の兄である。妹と将軍の結婚を納得していない。

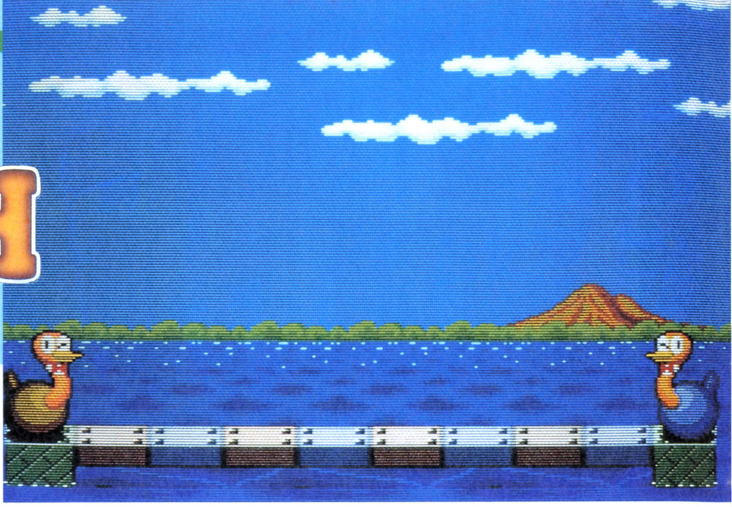
被害者の人物像を知れ!!



⬆ジャン・P・ジェラード（右端）。将軍の古い友だちでフランス人だ。

敵を落としてしぶきをあげろ

SPLASH LAKE
スプラッシュレイク



操作もシステムも単純、だけど奥が深いアクションパズルゲームの登場だ。ちょっと最初はルールがわかりにくいかもしれないけど、やりこめばハマること間違いなし！

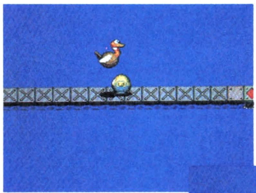
NECアベニュー／6月28日発売／¥5,800　A·PZG

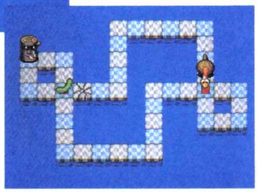
メルヘンタッチのアクションパズルだ！

クチバシで橋を壊して敵を湖に落とす。基本的なルールはこれだけだけど、橋にヒビを入れるタイミングや、敵の動きも考慮に入れなくちゃいけないから、これでなかなか奥が深い。また、このゲームは1人プレイ、2人プレイが選べて、それぞれ微妙に攻略法が異なる。2人プレイのほうが、ちょっと攻略が楽になるかな？もちろん2人の息が合っていないと、逆に足の引っ張り合いになったりするけどね……。

ゲームは全6ステージ構成で、それぞれ10ずつに分かれているから全部で60ステージ。さらに各ステージに1つずつ隠されているアイテムをすべて集めると、隠しステージにもいけるぞ。最初のほうのステージは、ナメてんのかと思うぐらい簡単だけど、後半になるとクリアのしかたがわからないような難しいステージも。もっともフリーコンティニュー制だから、いつかはきっと、多分、いや必ずクリアできるハズ。キミはオストリッチ（ダチョウ）を操作して、60＋αのステージの全面クリアを目指すのだ。

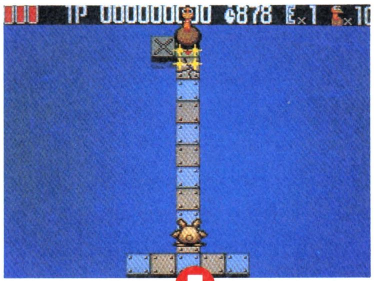
登場するキャラクターがメルヘンタッチでかわいいし、動きもコミカル&トリッキーで、はたから見ているだけでも楽しくなっちゃうこのゲーム。パズルゲームの好きな人も、そうじゃない人もハマること請け合いだぞ。



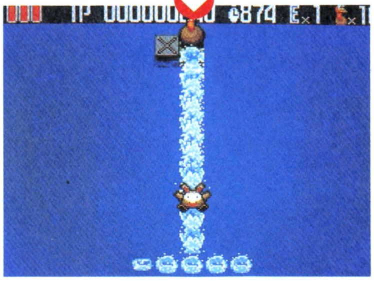


⬆ジャンプは1ブロック分。敵を跳び越すこともできるぞ。

➡アイテムは支点をつつくと出現。全部集めれば隠しステージへ。



⬅システムは簡単。支点につながるブロックをつついてヒビを入れる。



⬅すると支点のなくなったブロックが落ちて、敵も落ちるのだ。

Ostrich☆Theater
オストリッチシアター

10ステージごとに出現するボスキャラを見事倒して、ステージをクリアすると、楽しいオストリッチシアターの始まりだ。

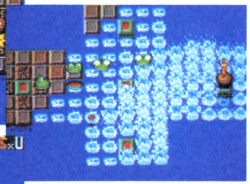
主演のオストリッチとさまざまな敵キャラが織りなすコミカルなショートストーリーは、多くのプレイヤーの感動を呼び起こすだろう（ちょっと大げさ）。とにかく一見の価値あり。これでボスキャラとの戦いにハリがでるってもんだ。ちなみに下のは一番最初のシアターね。



橋をつついてすべての敵を落っことせ！



⬅こんなふうにブロックがたくさんあるステージでも、すべての支点から切り離せば…。





⬆最後にヒビを入れた場所から、ズドドドと橋が崩れていき、全部落ちていくのだ。

⬅全部の橋が一度に落ちるパターンも初期設定で選べるけど、こっちのほうが楽しい。

このゲームでちょっとわかりにくいのが、橋の落ちる法則。支点が1つ2つのは一目でわかるけど、たくさんあるのはどうして落ちるのかわからない、なんて人も多いハズ。そこで、ここでは橋の落ちる法則を詳しく解説しよう。

支点からすべてのブロックを切り離せば、全部落ちるというのが基本。つまりヒビを入れたブロックとヒビを入れたブロックの間にあるブロックが、縦横で（ナナメは大丈夫）支点とつながっていなければその部分は落ちるのだ。

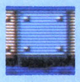
……わかった？　ちょっとわかりにくいよな。でもこれ以上説明できないから、下のやり方を見て感覚的に覚えてほしい。

ブロックの種類

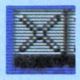
ブロックの種類はたったの3つ。だけど、カラーパターンは結構あるので見てて飽きないのだ。



支点。上に四角の模様があるブロックで、ここから敵が出現することもある。絶対壊せない。



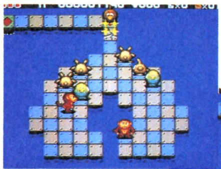
通常ブロック。つつけばヒビが入るし、支点から切り離せば落ちる。落ちても一定時間で修復。



硬いブロック。つついてもヒビが入らないけど、ちゃんと落ちる。これも一定時間で修復する。

支点が1つのとき

これが一番単純。とにかく支点とつながっているブロックをつつけばOK。最初のほうのステージはこういう簡単なのが多い。



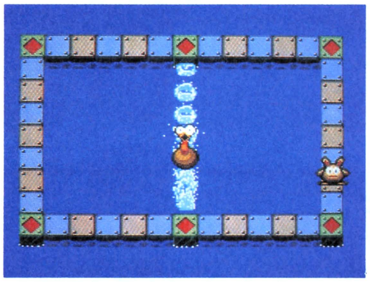
⬅たくさん敵がいて大変そうに見えるけれど、このブロックをつつけば…。



➡まとめて全部落ちてしまう。こんなに簡単に倒しちゃっていいのだろうか。

支点が2つのとき

それぞれの支点とつながるブロックにヒビを入れれば、その間のブロックは全部落ちる。間違ってもマイキャラを落とさないように。



⬅オストリッチは、湖に落ちるか、敵に3回接触するとやられちゃうぞ。

支点がたくさんのとき

上でも説明したように、ヒビ入りとヒビ入りの間のブロックが、支点と縦横でつながっていなければ、その部分が落ちる。もちろん間にブロックが入っていない場合には、その2つのブロックが落ちるのだ。





⬆2つ並びと、その応用の十字。また左上の例のように全部まとめて落とすという荒技もあるのだ。

敵キャラリスト

全部で19種類の敵キャラは、どれも個性的でコミカル。でも結構強敵だったりするのだ。



エッグモン
一番のザコ。動きも単調で、ただ歩いてくるだけだ。



さる
分岐点ごとに立ち止まり、頭をかきながら考えるぞ。



スネーク
マイキャラを見つけると、いきなり突進してくる危ないヤツ。



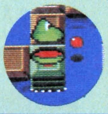
切り株
タバコをくわえてダンディを気取るが、動けない邪魔者。



カニ
横には素早く動くけど、縦の動きになるとやたらと遅いのだ。



だるま
角で向きを変え、マイキャラに向かって転がってくる。



カエル
頭しかないけど、ときどき弾を吐いてくるので侮れない。



かたつむり
動くのは遅いが、通った箇所のヒビを修復する迷惑なヤツ。



ホッピング
勢いよく跳ね回る。素早いし1ブロック跳び越すので手強い。



炎
動きはかなり速いけど、ヒビの上を通れないのでワリと弱い。



ゴースト
一定時間で消えて、別の場所に出現するので倒しにくい。



いだてん
マイキャラより足が速い強敵。ワナをかけて落とそう。



ラビオ
ウサギだから跳ねるけど、結局タダのザコなのだ。



かっぱ
ステージ1のボス。水に強いので(かっぱだから)、3回湖に落とさないと倒せない。後半ザコとして再登場するぞ。



いも虫
ステージ2のボス。やたらでかいヤツで、体の一部がブロックにかかっていれば落ちない厄介もの。でも動きは遅い。



とり
ステージ3のボス。はばたけるので、3回落とさないとダメ。さらに、触れると1ダメージのフンをしまくる汚いヤツ。



きつね
ステージ4のボス。分身の術を使って3体に増える。この3体を同時に落とさないと、また分身して増えちゃうのだ。

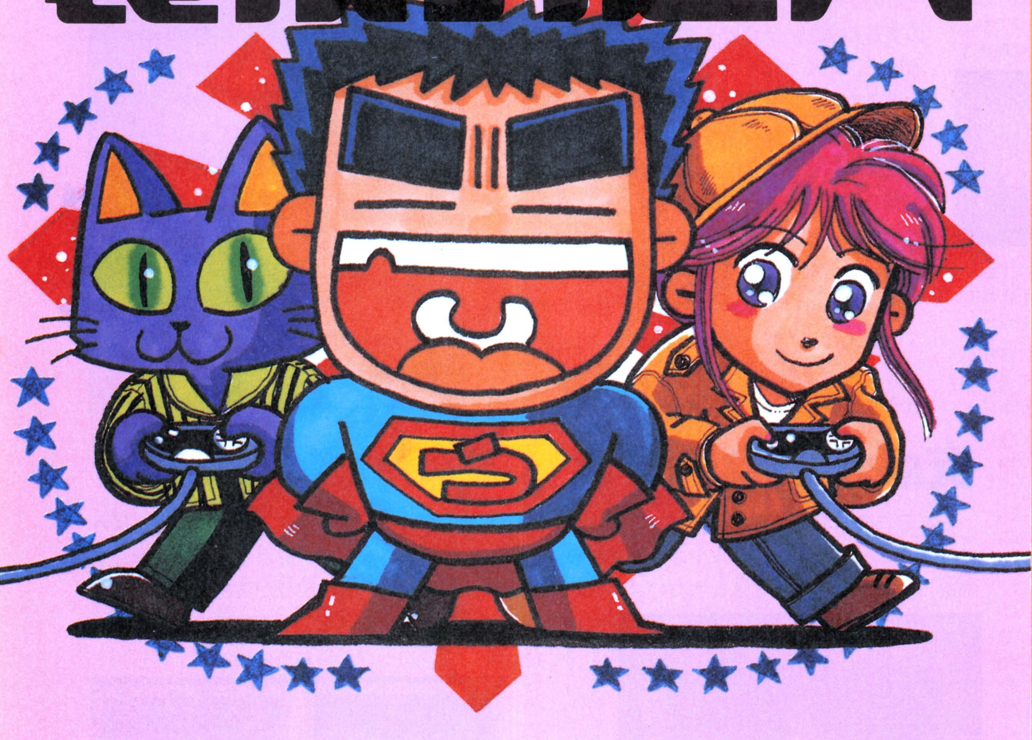


ブラックオストリッチ
ステージ5のボス。マイキャラと同じ動きができる強敵。ブロックにヒビを入れることもできる。後半で再登場するぞ。



ビッグスライム
ステージ6の最終ボス。ミニスライムを次々と吐き出してくるぞ。途中のステージにも登場するが、最終面には2匹もいる。

裏技的達人



春過ぎて夏来にけらし裏技14本!!

今月は『エターナルシティ』の最強パスワード技や、『サイレント デバッガーズ』の2大面セレ技、『ハイグレネーダー』のいきなりエンディング技、『モトローダーⅡ』の途中参加技など、技の数は少ないけれど、どれも粒ぞろいの大技ぞろいでキミにせまる！

マークの見方

特上 3000MAC &5000円	松 2500MAC &4000円
竹 2000MAC &3000円	梅 1500MAC &2000円
草 1000MAC &1000円	おこぼれ技 雑草 500MAC &500円

特上

エターナルシティ

東京都　沢井直道くん

ほとんど無敵!?　いきなり最強装備でスタート!!

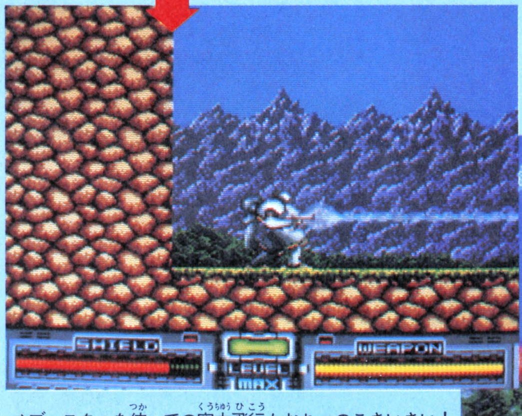


➡コンティニューのパスワード入力画面で、右のパスワードを入力。

パスワード

NAXAT SOFT
MAX POWER

強い、絶対に強い。これがマックスパワーだッ！





⬅いきなり最強、マックスパワー!!　これならちょっとやそっとのことじゃやられないぞ。さぁ、戦闘開始だッ!!

ついに『エターナルシティ』の、最強パスワード技が発見されたぞ。このパスワードを入力すると、１面から最強装備でプレイできるんだ。超強力な特殊兵器はすべて使えるし、各兵器のエネルギーも満タン。もちろん空中飛行やダッシュ走行などの特殊移動もすべて使えるんだ。まさに「MAX POWER」といった感じだね。このパスワードでスタートすれば、ノーコンティニュークリアもできるんじゃないかな？　挑戦してみてね。

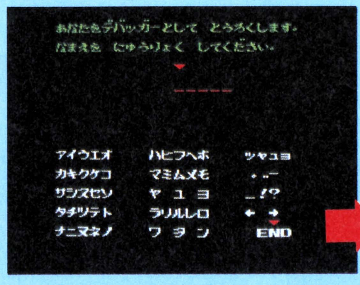
➡ブースターを使っての空中飛行もおちゃのこさいさい！特殊兵器だってガンガン使えるぞ、ガンガン！

サイレント デバッガーズ2大面セレ技



面セレクト＋無敵で『S・D』を完全攻略ッ！

京都府　菱沼智昭くん



⬅主人公の名前を入力するときに下のパスワードを入力するんだ。短いから間違えないよね。ビシッと入力してくれ。

パスワード

ササ?モト



⬇モンスターの攻撃をバシバシくらっても平気！　気分は不死身のターミネーター？

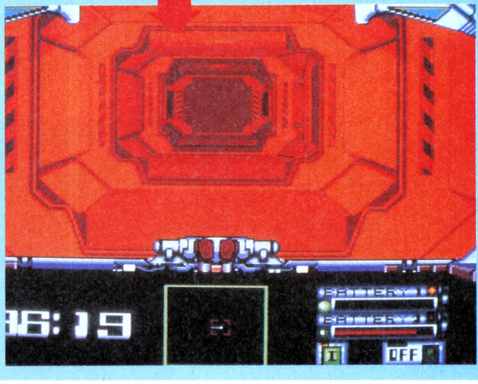
⬅これが面セレクト画面だっ！　好きな面をセレクトしてちょ～だい！

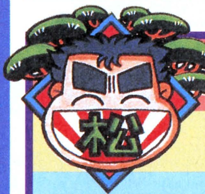
『サイレント　デバッガーズ』の面セレクト＋無敵のパスワードを発見したぞ。このパスワードを入力すれば、好きな面を無敵でプレイすることができるんだ。名前入力画面でパスワードを入力してスタートすると、オープニングデモのあとに面セレクト画面が出るので、この画面でプレイしたい面をセレクトすればOKだ。モンスターに攻撃されてもへっちゃらだけど、



➡オープニングデモのあとに、面セレ画面が出る。

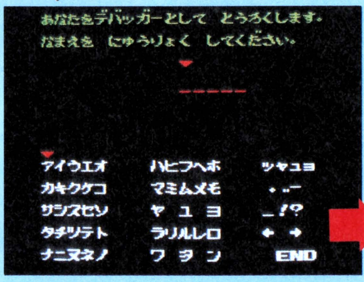
武器を使うと、しっかりバッテリーが減るので要注意！　だけどバッテリーがなくなっても死なないのでご安心。だって無敵だもんね！





無敵をカットした正統派の面セレクトだッ！

青森県　雲上雲上くん



⬅下のパスワードを入力。パスワードが、そのまま主人公の名前になってしまうのが、ちょっと悲しい……。

パスワード

ワタ?イシ



⬅いきなり6面からスタート！　この面のモンスターは手強いぞ！　気をつけろ！

今度は面セレクトを紹介しよう。え、さっきもそうだったって？　とんでもない！　これは無敵なしの正統派面セレクト（なんだそりゃ？）なのだ！　やり方は上の技といっしょ。名前入力時にパスワードを入力するだけでOK。オープニングデモのあとの面セレ画面で、やりたい面をセレクトしよう。無敵がキライな人は、この技でクリアをめざそう。



➡6面のモンスターは姿が見えない！　センサーだけが頼りなのだ。

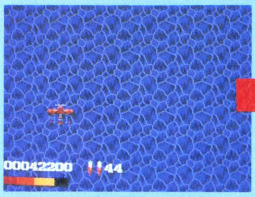
こ、これこそが、正統派面セレ技なのだ～っ!!

ケケ

1943改　　岩手県　ナイトくん

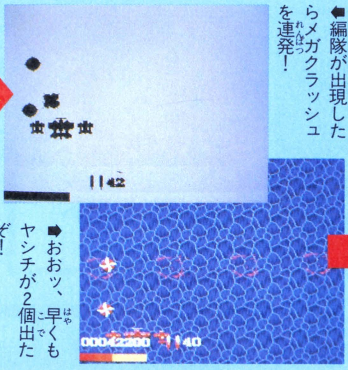
メガクラッシュ連発でヤシチが増殖!?

水上要塞の面でアイテムを持った赤い編隊が出たら、メガクラッシュを連発しよう。すると、編隊を全滅させても1個しか出ないはずのヤシチが、2〜3個出るんだ。1Pでプレイするときには、体力全快アイテムのヤシチが一度に何個も出てもあまりうれしくないけど、



⬆自機が水面に降下した直後に、赤い編隊が出てくるぞ！

2P同時プレイのときは、おたがいの体力が全快できるのでありがたいのだ。



⬅編隊が出現したらメガクラッシュを連発！

➡おおッ、早くもヤシチが2個出たぞ！

⬇さらにメガクラッシュを連発！　1個しか出ないはずのヤシチが3個も出たぞ！



梅

モトローダーII　　兵庫県　吉津大輔くん

途中参加OK!　乱入モードを発見したぞ！

各レース後のランキング発表時にコマンドを入力すると、レース途中からゲームに参加できるんだ。ランキング発表が終わる前に、エントリーしたいパッドでコマンドを入力すればOKだ。ただし、あらかじめマルチタップとパッドを接続しておかないとダメだよ。



⬅ゴールッ！　途中参加したいキミは、パッドを手にしてコマンド入力の準備をしよう！

➡ランキング発表が始まったら、すばやくコマンド入力しよう。あせらず正確に！

コマンド

Ⅰ、Ⅱ、Ⅱ、Ⅰと押す

⬇よっしゃ〜、乱入成功！　名前が「COMP」になってしまうのは悲しいけど、次のレースまで指をくわえて待っているよりはマシかな!?



ケケ

ジャッキーチェン　　三重県　宮崎直也くん

バグりにバグってゲーム続行不可能の超ハマり技!?

タイトル画面で上、Ⅰ、Ⅱ、セレクトを押しながらランを押し、デモが始まったらリセットする。タイトルに戻ったらふたたび上、Ⅰ、Ⅱ、セレクトを押しながら、ランを押してゲームスタート。すると、いきなりバグって画面が止まるのだ。なんだかな〜。



⬅タイトルで上、Ⅰ、Ⅱ、セレクトを押しながらラン。

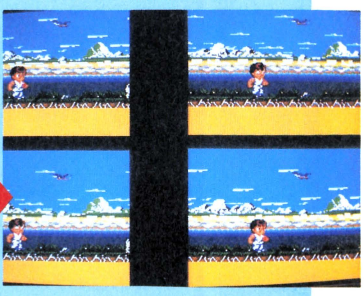
➡オープニングデモが始まったらリセットしよう。



⬅タイトルで上、Ⅰ、Ⅱ、セレクトを押しながらラン。

➡ゲームスタート。さ〜て、何が起こりますことやら!?

⬇バグだ〜〜。こんな4分割画面になったり、止まりまくったりと、ハデにバグりまくってくれるのだ。



ハイグレネーダー

愛知県　山下勝広くん

いきなりエンディングが見れるのだ

タイトル画面で「NEW GAME」か「LOAD START」を選ぶときに、ランを押してコマンドを入力しよう。すると、いきなりエンディングが始まるぞ。結構シブいエンディングだけど、まず自力でクリアしてからこのコマンドを試してみてね。



⬆「NEW GAME」でも「LOAD START」でも、どちらでもいいからランを押して、すばやくコマンドを入力しよう。

コマンド

上、Ⅰ、Ⅱ、セレクト、ランを押し続ける



⬅そんなワケで、エンディングの始まり始まり〜。クリアしていない人はこの技、やるなよ（ウソ）。



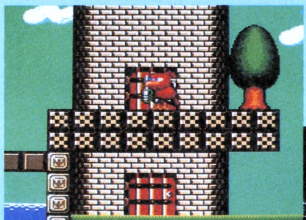
➡超シブいエンディング！　こんなエンディングが見たいときに見られるなんて……しあわせ。

アドベンチャーアイランド

大阪府　マウスマンくん

ゴールド無限増殖で気分はウハウハ億万長者!!

ホークマンに変身して一番最初の城（メカドラゴンの城）のボスの部屋に行くと、なぜか宝箱がある。中にはゴールドがいっぱい入っているのだ。ゴールドを取り終わったら、パスワードを書き取る。そのパスワードを入力すると、何度でもゴールドが取れるぞ。



⬅ホークマンに変身！　スタート地点から、右へ右へとズーッと移動するんだ。



➡メカドラゴンの城のボスの部屋（つまり、メカドラゴンの部屋ね）の中には、宝箱が！



⬅一度リセットして、書き取ったパスワードを入力して、再スタートするんだ。



➡なんと、宝箱が復活しているんだ！　この技でジャンジャン稼いで、いい装備を整えろ。

1943改

好きな武器をセレクトしよう

東京都　おた六くん

ゲーム中にポーズをかけて、下、Ⅰ、左、Ⅰ、上、Ⅰ、右、Ⅰの順に押そう。チャイムが「ピーン」と鳴ればコマンド成功だ。ポーズを解除してセレクトを押せば、好きな武器を装備できるぞ。



⬅ゲーム中にポーズをかけて、コマンドを入力しよう。間違えないようにね。



➡セレクトを押せば武器チェンジ！　これは使える。

改造町人シュビビンマン2

2面ボス・ユノへの安全地帯

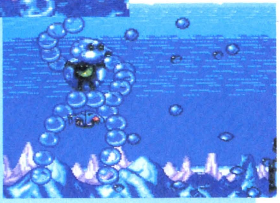
広島県　岩崎幹児くん



2面ボス・ユノへの安全地帯が発見されたぞ。ヤツが攻撃する前に、胴体の真下にもぐり込めばOKだ。スキを見て反撃だ！



⬅足には当たり判定がない。胴体の真下にもぐり込め。



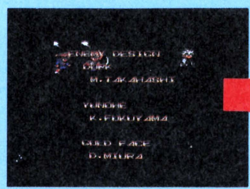
➡ココならヤツの攻撃も当たらないのだ。

改造町人シュビビンマン2

神奈川県　的井理史くん

エンディングの後はサウンドテストで盛り上がろう

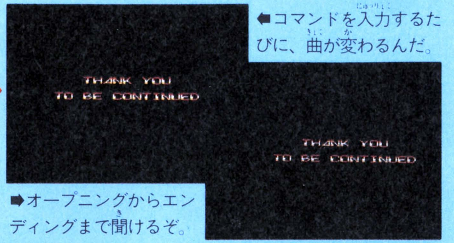
まず『シュビビンマン2』をクリアしよう。そして、エンディングの最後でコマンドを入力すると、サウンドテストが楽しめるぞ。クリアするまでにかなり時間がかかるけど、このサウンドテストは一聴の価値はあるぞ。



⬆感動のエンディング。しかし、ここまで来るのは至難の技。

コマンド

上か下を押しながら、セレクトを押す



⬅コマンドを入力するたびに、曲が変わるんだ。

➡オープニングからエンディングまで聞けるぞ。

ヘルファイアーS

愛知県　宮崎研二くん

かおるとユウの合体技だぁダダッダーッ！

パッドひとつで2PLAYを選んでゲームスタート。自機の片方にスピードを取らせて自爆させる。死んだ自機が復活する前に①を1、2回押してから、2機を画面はしに寄せて合体させる。すると一度に多方向への攻撃ができるぞ。

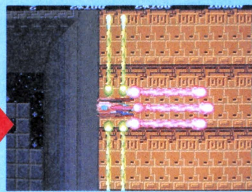


⬆パッドをひとつだけ接続して2Pでスタート！



⬅まずスピードを取るのだ。そして……。

➡そのあとに自機を自爆。復活前に①を押す。



⬆一度に多方向に攻撃できるぞ。ただし、スピードが取れないぞ。

ゼロヨンチャンプ

黒いバグマシンが走る！

岐阜県　蔵座瑞樹くん

VSモードのパスワードに「もももほほほ」と入力しよう。ナゾの黒いバグマシンの登場だ。



⬆バグのかたまりのキミのマシン。



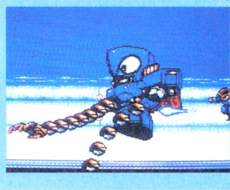
⬇もちろん、まともには操作できないぞ。

改造町人シュビビンマン2

4面ボス・ドークの安全地帯

東京都　ザンギェフくん

4面ボス・ドークが出現したら、ダメージ覚悟で画面右はしまでダッシュして、ドークの後ろにまわり込もう。ここならヤツの攻撃は絶対当たらないので、シュビビームの連射で楽勝なのだ。



⬇まともに戦うとかなり手強いドークもこれなら楽勝。

キミの裏技が頼りなのです

見つけたらすぐに出そう！　裏技のハガキ

「あっ、これ裏技だ！」と思ったら、ハガキ1枚にワザのやり方をひとつと、キミの住所、氏名、電話番号を書いて、下のあて先にすぐ送ってくれ。キミのオリジナルな技しかダメだぞ！

あて先

〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷KTビル
㊙PCエンジン編集部　ウラワザ係



■パーティは伝説の巨人「獣神兵」を始動させようと試みるが……。


ネオ・メタル・ファンタジー
＆誌上ゲーム
NEO-METAL FANTASY
ファージアスの邪皇帝
BATTLE.4
獣神兵始動（じゅうしんへいしどう）
企画・原案　G／Fプロジェクト
システムデザイン　ヒューマン㈱
プログラム
コミック　薄葉士郎
制作　㈱PCエンジン


浮遊城！！


ゴオオオオ
浮遊城出現!!
全軍出撃!!
サテラを
捕獲せよ!



用語事典
獣神兵：約1400年前に起こった「覇神戦争」で破壊神の巨人兵器部隊「覇神兵団」に対抗すべく１体だけ造られた巨人兵器。獣のような顔をしているため、こう呼ばれた。覇神兵団は12体いたにもかかわらず、獣神兵は１体で対等に戦うことができたという。戦争は400年後に終結し、獣神兵はその後、眠りについていた。


ターゲット捕捉
ロック・オン！
ドム
きゃあっ
ドム
せ、戦力が
違いすぎる！
こっ、このままでは…



用語事典

ターゲット捕捉　ロック・オン：ジュノーン族のカトゥンは、全身の約62％を機械化している。彼の目に埋め込まれたスコープは、全身に組み込んだマイクロミサイル類と直結している。そのため、スコープで捕らえた標的を目で追うだけで、マイクロミサイルを誘導することができる。



STORY

ファージアス大陸の支配を目前にした邪皇帝軍と、最後の国家アレフの戦争は、激化する一方だった。巨大要塞「浮遊城」に対抗するため、シドたちのパーティは古代の巨人兵器「獣神兵」を目覚めさせようと試みる。だが、その目前に浮遊城が出現してしまう……。

用語事典 ルシファマ族(1)：その正体はあきらかではない。アレフ軍陣営に属している者たちと、邪皇帝軍陣営に属している者がいるため、種族内にもいくつかのグループが存在するものと思われる。彼らは〈属〉の種族であるため、自然を操る能力を持っていて、大地と会話して、思いどおりに動かしたりすることができる。


うあっ
シ…シド！
こ、これは
獣神兵の精神が
シドの感情に
共鳴している!!
…サテラ
いま助けに
いくぞ



用語事典 ルシファマ族⑵：彼らは大地を操るほか、風も自在に使いこなすことができる。彼らは羽を持っているが、風の流れを導くために使われている。そして、"飛ぶ"というより、風に包まれて漂うように空中を移動する。その姿は天使のように美しく、感動した詩人たちの手によるいくつもの詩に登場して、語り継がれている。

◆浮遊城に連れ去られたサテラ。エミタスア姫の目的は⁉



9月号（7月30日発売）に続く！

ファージアスの邪皇帝

結果発表

読者参加ゲームパート

アレフ軍を襲った滅亡の光！

“オーラクル砦を攻略せよ！”……このギメル王の無謀ともいえる宣言が、今度の戦いを悲惨な方向へと導いた。強大な邪皇帝軍にくらべ、自らの戦力ははるかに少ないと知りながらも、今まで連戦連勝を続けてきた彼らに対し、ギメル王はその力を過信しきっていたのだ。その王の期待どおり、今回もアレフ軍は次々と敵をうちやぶり、オーラクル砦に突入していった。唯一オーラクル城壁を守っていた呪魔３人衆（属性は〈機〉だった）が圧倒的なアレフ軍に対してその強大な力を発揮、ここを通った335組のパーティのうち、実に315組を死においやったが、シテン（プレイヤー名マッシュ）が３人衆のうちの１人を倒したことで彼らはこの砦から去っている。

そしてフィアナ（プレイヤー名カスミ・ムゲン）のパーティが、オーラクル砦の城主バデールの首をうちとった瞬間、この戦いの勝利はアレフ側が得たかにみえた。

だがここで悲劇は起こった。

突如、天空より巨大な破滅の光――直径数十kmにわたるビームの束――が②ミナクスにいたアレフ軍に襲いかかったのだ！ ……そう、邪皇帝軍の秘密兵器による攻撃であった。その巨大な光が消えたあと……その場所にミナクスはなかった。その大地のほとんどが溶けて蒸発してしまったのである。このとき、ミナクス城には139組のパーティがいたのだが、この破滅の光から奇跡的にも助かったのはわずか21組。しかしその生き残ったパーティも21組すべてが、⑥オーラクル城壁を守っていた呪魔３人衆の手にかかり全滅している。

そして……ミナクスが消滅したことにより、シェナーン大陸との補給路を断たれたオーラクル砦の攻略部隊は、戦いに勝ちながらも撤退をよぎなくされることとなったのである。

経験点高取得者発表!!

以下の２名を新領主に任命する　　ギメル王

プレイヤー氏名	キャラクター名	国名
カスミ・ムゲン	フィアナ	ミナクス諸島
マッシュ	シテン	ラムル島

今回は、④ジュノーンなど〈機〉を中心にパーティを組んだ人が高得点をあげてるぞ。これは最強の敵キャラであった呪魔３人衆の属性が〈機〉だったからだね。でも15位のキリコくん。キミだけは趣味で選んでないかい？（笑）

ボスのバーデルは、それほど強くなかったものの、得意の変態能力を利用して、〈属〉のモンスター、バデノイドに変身して戦った。しかし30以上のパーティによって袋叩きにあい、あえなく最後をとげた。合掌。

順位	プレイヤー氏名	キャラクター名	得点	ギルド	パーティ	バトルロード	獲得アイテム	生存
1	カスミ・ムゲン	フィアナ	0452	4	01/04/04	6	0	○
2	マッシュ	シテン	0358	3	04/04/04	4	1	○
3	ナイトセイバー	ジュリアス	0353	1	04/09/10	4	0	○
4	ベベル	アッシュ	0349	2	04/05/10	7	1	○
5	ハセガワヨウヘイ	ミストバーン	0348	3	04/08/12	7	1	○
5	ホウオウ	アシュラム	0348	1	02/04/10	7	1	○
7	レイ・マグナス	ガウリイ	0344	2	04/10/12	7	1	○
8	ヴェラクルス	アランティア	0340	6	04/04/04	4	0	○
9	オオフサ　フネミチ	ビシャモンテン	0337	2	04/08/12	7	0	○
9	トリヤマヨウヘイタ	ヴィラ・ゼラ	0337	3	04/04/04	4	1	○
11	ナカジマモリユウ	サンドウユキエ	0335	2	04/08/12	7	1	○
12	プルートー	マーキュリー	0334	2	04/04/04	4	0	○
13	ティーエーオーエス	ロール	0333	2	04/08/08	7	1	○
14	サトムラ　アキヒコ	ガイ・レア	0332	5	04/08/08	7	1	○
15	ヨコガワ　サトシ	キリ	0331	3	04/08/12	7	0	○
15	キリコ	ダークアイ	0331	1	10/10/04	7	1	○
15	クリスティン	バルバラン	0331	1	08/04/02	7	1	○
18	ガイアレス	アルク・ヴァーン	0330	2	09/09/09	7	0	○
18	イクラ　コウイチ	パペット	0330	2	04/08/12	7	1	○
18	シナントロプス	ペキネンシス	0330	2	08/04/12	7	0	○

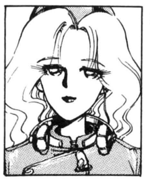
21	ｳﾞｨｼｭﾇ	ｱﾌﾗﾏｽﾀﾞ	0329	2	04/10/12	7	1	○
21	ﾅｺﾞｼﾐﾂﾙ	ｼﾞｬｯｸｽ	0329	2	02/04/08	7	0	○
21	ｾｼﾞﾏﾋﾛｼ	ｻﾞﾝ･ﾃﾝﾏ	0329	2	04/12/12	7	0	○
24	ﾖｳｲﾁﾆｼｵ	ｻﾀｰﾆｱ	0328	1	04/07/07	4	0	○
25	ﾂｯﾁｶﾀｯﾀｯﾀ	ｽｯﾄｺﾄﾞｯｺｲ	0327	2	04/08/12	7	1	○
25	ｽｽﾞｷｹﾝｼﾞ	ﾐﾃｨｵﾅｰﾙ	0327	2	04/08/12	7	0	○
27	ｽﾚｲﾔｰ	ﾗｯｸﾄｰﾝ	0326	3	04/04/10	4	0	○
28	ｳｵﾀｶｽﾞﾕｷ	ｼｬｲﾝ	0325	3	12/12/12	7	1	○
29	ﾘｮｰﾍﾟｪ	ﾈｲﾐｱ･ｸﾗｳﾝ	0324	6	04/08/08	7	0	○
29	ｼﾝﾀ ﾋﾛﾖｼ	ｼｭﾅｲﾀﾞｰ	0324	2	04/08/12	7	0	○
29	ﾏﾂｵｶﾂﾋﾄ	ｸﾛｷｼ･ｱｯｼｭ	0324	3	04/08/10	7	0	○
29	ｼﾛﾋｼﾊｶﾀ	ﾎﾟﾁ	0324	3	12/12/12	7	1	○
33	ﾊ	ｵﾚｶﾞﾊﾏｰﾀﾞ	0323	2	04/08/12	7	1	○
33	ｸﾆｲ ﾔｽﾖｼ	ﾊｲﾝ	0323	2	04/06/10	7	0	○
33	ｶﾒﾎﾟﾝ	ﾄｲﾔｰ	0323	2	04/08/10	7	0	○
33	ｷﾘｶﾞｸﾚ	ｻｲｿﾞｳ	0323	1	04/04/10	4	0	○
37	ﾀﾒｺﾞﾛｳ	ｱﾝﾄﾞﾚｱ	0322	6	04/10/12	7	0	○
37	ﾕﾒﾉｽｹ	ﾕﾆｺｰﾝ	0322	3	08/08/04	7	1	○
39	ｻｻｷｼｭﾝ	ｿｵ･ﾜｰﾑｽﾞ	0321	2	04/08/10	7	0	○
39	ﾐｶｹﾞｱｷﾗ	ｱﾙﾒﾘｱ	0321	2	04/10/12	7	0	○
39	ｸﾒﾕｷｵ	ｼﾞｰﾄﾞ･ｴｽ	0321	3	06/04/04	4	0	○
39	ﾀﾑﾗ	ｱﾙﾊﾞｰﾄ	0321	2	04/08/12	7	0	○
43	ｻﾄｳ ﾖｼﾋﾛ	ｸﾜｯｸｻﾙｳﾞｧ	0320	3	04/08/08	7	0	○
43	ｷﾝﾀﾛｳ	ｽｻﾉｵ	0320	2	04/07/08	7	0	○
43	ｽｽﾞｷﾀﾂﾔ	ﾘｭﾅﾝ	0320	2	04/08/12	7	0	○
46	ﾀｶﾞﾜﾄﾓﾋｺ	ﾃｨﾙﾄｳｴｲﾄ	0319	3	04/08/12	7	0	○
46	ﾎｿﾔｶｽﾞﾋﾛ	ｳﾞｧｲﾛｽ	0319	3	08/10/12	7	0	○
46	ｱﾎﾟﾛﾝ	ｸﾞﾘﾌｫﾝ	0319	2	04/07/10	7	0	○
46	ｱｽﾞ	ﾔﾝ ﾘｮｳｳﾝ	0319	6	04/08/08	7	1	○
50	ﾔﾐﾏﾛ	ﾗｲﾑ･ﾗｲﾑ	0318	3	10/10/04	7	0	○
50	ﾐﾅﾂﾞｷ･ﾊﾔﾄ	ﾚｷﾞｵﾝ	0318	1	04/10/12	7	1	○
50	ﾜｷｸﾞﾁﾔｽﾋﾛ	ｲｼｭｰ･ﾊﾞﾛｳ	0318	2	04/04/10	7	0	○
50	ﾖﾈﾐﾂ=ﾀｶｼ	ﾛｼｭｱ=ﾄﾚｰﾙ	0318	1	01/04/04	4	0	○
50	ｲｯｼﾝﾀｽｹ	ｷﾞﾝｾｲﾊﾞｰ	0318	3	04/08/12	7	0	○
50	ﾃﾞｨﾄﾞﾘｯﾄ	ﾀﾞｰｸｼｭﾅｲﾀ	0318	6	10/10/10	7	0	○
56	ｷﾞｬｰｽｹ	ﾄｯｺｳﾔﾛｳ	0317	2	01/08/04	7	0	○
56	ﾓｶﾞﾓｶﾞ	ﾋﾟｰﾄ	0317	2	04/07/08	7	0	○
58	ﾄﾞｲﾏｻﾋｺ	ﾄﾞﾜｲﾄ･ｶﾑﾘ	0316	3	04/10/10	7	0	○
58	ｻﾊﾞ	ｴﾃﾙﾅ	0316	1	04/04/08	7	0	○
58	ﾊﾂﾁﾝ	ｱｲﾙﾄﾝ･ｾﾅ	0316	2	08/08/08	7	1	○
61	ｼｬﾙﾛｯﾄ	ｱﾚｷｻﾝﾄﾞﾗ	0315	5	04/08/12	7	0	○
61	ﾎﾜｲﾄﾅｲﾄ	ﾈｸﾛﾏﾝｻｰ	0315	2	04/08/12	7	0	○
61	ｴﾙﾀﾞｰ	ｶｰﾙ･ﾚｲﾀﾞｰ	0315	3	04/10/12	7	0	○
61	ｻﾙﾄﾋﾞ･ｻｽｹ	ｽﾘｯｼﾞ	0315	5	04/12/12	7	0	○
65	ﾌﾟﾛｰﾝ	ﾘﾝｸﾞﾗｰﾄﾞ	0314	2	07/12/12	7	0	○
65	ｱｲｾﾞﾝﾊｳﾜｰ	ｽﾀｰｼｰｶｰ	0314	2	04/08/10	7	0	○
65	ｿﾅ	ﾌﾞﾗｽ･ﾗ･ﾐｱ	0314	6	04/08/10	7	0	○
65	ﾔﾏｳﾁｺｳｲﾁﾛ	ｼｬﾑﾛﾝ	0314	2	08/08/04	7	0	○
65	ﾁｮｯｶｸ･ｼﾞｼ	ｷｬﾅﾗﾙﾃﾞﾛｯ	0314	3	08/08/04	7	0	○
65	ﾒｶﾞﾐｻﾏ	ｱﾏﾃﾗｽ	0314	6	04/08/12	7	0	○
71	ﾅｶｼﾏ･ｹﾝﾀ	ﾊｲﾊｽ	0313	3	04/08/10	7	0	○
71	ｳﾘｬｰ	ｱﾄﾞﾙ	0313	2	04/09/10	7	0	○
71	ｴｰﾚﾝﾀﾞ	ｱｱｱｱｱｱｱｱｱ	0313	6	04/12/12	7	0	○
71	ﾀﾞｰｸ･ﾍｳﾞﾝ	ﾈｵ･ﾐﾗｰｼﾞｭ	0313	2	02/12/12	1	0	○
75	ｲｼｸﾞﾛ ﾀﾂﾔ	ﾌｪﾝ･ﾚｲ	0312	2	04/12/12	7	0	○
75	ﾀｶ･ﾔﾏ	ﾘﾝ･ﾃｨｰｶﾞｰ	0312	1	04/04/04	4	0	○
75	ﾊｾｶﾞﾜﾕｳｼﾞ	ｾﾝｺﾞｸ	0312	2	10/04/08	7	0	○
75	ﾓｷﾞｱﾂｼ	ｼﾞｮｰｺｽｷﾞ	0312	2	04/08/10	7	0	○
75	ｱｯｷｰﾗﾄﾝﾏ	ﾘｭｰﾉｽｹ	0312	2	04/08/12	7	0	○
75	ﾃﾗﾑﾗ･ﾄｼｵ	ﾃﾗｰ･ﾘｰ	0312	2	10/10/10	7	1	○
75	ﾊﾙｵﾌｨｱｯﾄ	ﾌﾞﾛｰﾝ	0312	1	08/04/12	7	0	○
75	ｷｯｶﾜ	ｷｰﾙ･ﾏｲｾﾙﾌ	0312	2	04/12/12	7	0	○
75	ﾀﾞﾙｹﾞﾝ	ｴｽﾀﾘｵﾝ	0312	2	04/09/10	7	0	○
75	ｱ	ｱ	0312	4	03/12/12	1	0	○
85	ﾌﾞﾚﾝﾀﾞｲﾝ	ﾌﾞﾚﾝﾀﾞﾝ	0311	2	04/12/12	7	0	○
85	ﾅｶﾑﾗｱﾂｼ	ｶﾜﾀﾞｼﾞｭﾝｸ	0311	1	04/08/10	7	0	○
85	ｼﾏﾀﾞﾅｵﾄ	ﾃﾞｽﾄﾚｰｼｭｶ	0311	2	04/06/10	7	0	○
85	ｱﾊﾞｹﾞﾊﾞｯﾁ	ﾔｶﾞﾐ ﾄｰﾙ	0311	3	04/10/10	7	0	○
89	ﾐｽﾞﾉｺｳｼﾞ	ﾚｲ･ｳﾞﾝ	0310	1	04/05/08	7	0	○
89	ﾀｶﾐﾀﾞｲｽｹ	ﾙｰｸ･ｼｬﾄﾞｰ	0310	2	04/08/12	7	0	○
91	ｲﾘｴ ｼﾝｲﾁ	ｼﾉﾋﾞﾍﾞﾋﾐｺ	0309	6	10/10/10	7	0	○
91	ﾃﾙｵ	ｼﾞｮｰｶｰ	0309	3	04/12/12	7	0	○
91	ｹﾆﾁｳｼﾞ	ｶﾞﾌﾞﾘｴﾙ	0309	4	04/08/10	7	0	○
91	ﾅｶｻ ｶｽﾞﾕｷ	ｶﾘｭｳ･ｻｲ	0309	2	04/08/08	7	0	○
91	ｺﾊﾞﾔｼﾀｶﾕｷ	ﾐｱﾝ･ﾄﾘｽ	0309	3	04/08/12	7	0	○
91	ｱﾙｶﾞｹﾝｲﾁ	ﾑﾗｻﾒ･ﾑﾗｻｷ	0309	3	04/10/12	7	0	○
91	ﾃﾂﾋﾛ	ﾏﾝﾓｽ･ｷﾝｸﾞ	0309	3	08/10/04	7	0	○
91	ｲﾏﾊﾀﾏｺﾄ	ｱｼｭﾗﾑ	0309	2	04/08/12	7	0	○
99	ｷｰﾙ･ｻﾝﾀﾞｰ	ｺﾂﾞｶｷﾖｼ	0307	6	08/12/04	7	0	○
99	ｷｸｼﾏｼｮｳｲﾁ	ｼｮｳ	0307	2	04/04/12	7	0	○
99	ｷﾀｶﾞﾜﾕｳｲﾝ	ﾘｭｳｲ ﾋﾀﾞｶ	0307	5	03/10/10	1	0	○
99	ﾊﾞｽｺﾃﾞｶﾊﾞ	ﾛﾝﾒﾙ	0307	1	04/08/08	7	0	○
99	ﾀｹﾀﾞｼﾝｹﾞﾝ	ﾌｪｸﾄﾗｲﾄﾞ	0307	6	04/08/10	7	1	○
99	ﾀｹｵｶ ﾕｷｵ	ﾏﾐ	0307	3	04/10/12	7	0	○
99	ﾁﾊﾞｶｽﾞﾔ	ﾀﾞﾝｸｰｶﾞ	0307	2	03/03/08	1	0	○
106	ﾋﾟｸﾄ･ﾋﾟﾖﾝ	ﾗｯｷｰ･ﾙｰ	0306	6	04/08/12	7	0	○
106	ｼﾝｺﾞ･ﾐﾔｻｷ	ﾊﾞﾅｰﾄﾞ	0306	1	04/10/10	7	0	○
106	ｾﾞﾉ	ｺﾞﾙﾄﾞﾗｳ	0306	2	03/04/10	7	0	○
106	ﾌｪﾝ	ｳﾞｧｼｭﾏｰﾙ	0306	3	04/08/10	7	0	○
110	ｼﾗｻﾜﾀｹｵﾌﾞ	ﾘｱﾗ･ｳｴｽﾄ	0305	2	04/12/12	7	1	○
110	ｾﾄｸﾞﾁ ﾋﾛﾑ	ｵｰﾃﾞｨｰﾝ	0305	3	04/08/12	7	0	○
110	ｹﾛﾖﾝﾀﾛｳ	ｶﾞﾝ･ｽﾄﾞｳ	0305	2	04/08/12	7	0	○
113	ｶｾﾞﾉｼﾙﾌ	ｼﾙﾌｨｰﾄﾞ	0304	2	04/10/12	7	0	○

イラスト／薄葉士郎　立神洋子　足立光

ファージアス ジャーナル

はい、てなわけでFJ誌第3号です！　えー、やっぱりラ・ログス国、やってくれましたねー。くわしくは下記参照っ！

各国の動きと戦況



機動キャスター モビルモンロー

この有名美人キャスターは、寝るときもカメラとマイクを離さない。

「突然ですがニュースです。かねてから黒いウワサの絶えなかったラ・ログスの領主アーク・ナ・ゴーグが同国内において挙兵、国境を越えて各国へ侵攻を開始しました。しかしこれに対し、あらかじめラ・ログスに注意を払っていたエリュシナー領主リューン・ラクトはただちに自国の軍隊により反撃を開始、激しい交戦の末に敵を撃退、自国とルー国へのラ・ログス軍侵入を防ぎました。ラ・ジュール領主アルサイ・ティーンもこれに対抗すべく兵を集めだしており、近く対ラ・ログス戦に参加すると表明。(➡関係記事No.②⑤)」

1 浮遊城キディリア湖上へ

邪皇帝軍最大の拠城かつ機動要塞である浮遊城が、ついに主戦線に到着！　どうやら邪皇帝側も湖底に沈む太古の巨人像が目的でやってきたらしいが……？

2 ラ・ログス国反乱!!

かねてから不穏な動きを見せていたラ・ログスの領主アーク・ナ・ゴーグは、ついに挙兵。邪皇帝と同盟を結びオーランドへ侵攻し、その領土の北半分を占領。



各国パラメーター

国名	領主名	パラメーター 科	魔	軍	地
アレフ	ギメル王	A	C	A	A
ルー	ランスロット	C	D	E	C
エリュシナー	リューン・ラクト	B	E	D	C
ラ・ログス	アーク・ナ・ゴーグ	C	C	B	B
オーランド	スパーク	B	B	A	B
ラ・ジュール	アルサイ・ティーン	C	A	C	C
キール	カシュー	C	C	C	C
ラグレア	デューラン	B	C	B	C
シナン	ディラード	D	B	C	D
ミナクス	フィアナ	C	B	D	B
ラムル	シテン	D	A	D	D

パラメーター解説

科学力	科学技術の発達度
魔導力	魔法技術の発達度
軍事力	国の総合的な戦闘力
地脈力	土地が内包する秘力

4 悪魔の光か!? ミナクス消滅！

今回の戦いで、ミナクスが消滅したが、これは旧世界の兵器を使用した衛星軌道からの攻撃によるものと判明。邪皇帝側はこのような兵器を他にも保持しているらしく、今後の戦いは苦しくなりそうだ。

Q&A　Q．本当によい子にはアイテム番号が見えるんでしょうか？　それともまたミス？　A．うっ……そんなこと口がさけても言えない……また編集者Tのミスだなんて……（皮肉が好きなライターKより）。

アレフ暦0278年

3 激突！ 聖機甲騎士団VSタダ教団

先日、ログロエルに秘められた謎を解き明かすべく出陣した新編成の第2聖機甲騎士団が、この巨大な未開地を目前に、突如現れたダダ教団と交戦状態におちいったという情報がアレフに届いた。くわしくは次回でお伝えするが、少なくとも両陣営ともに7～8名の部隊長／神官を失ったことが確認されている。



前作戦DATA

人気キャラクター上位3族

	種族名	選択率
1位	ジーマ	17.72%
2位	ルシファマ	17.22%
3位	フレーマ	12.19%

突破者数上位3ルート

	ルート	選択者数	突破人数
1位	7	162人	115人
2位	1	81人	15人
3位	3	158人	9人

5 ラ・ログス領主、反乱軍員大募集

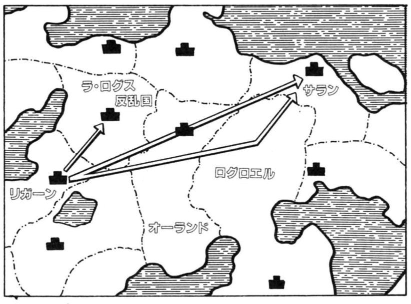
「諸君!! 私がラ・ログスの領主アーク・ナ・ゴーグである！ 時はきた！ ついに邪皇帝軍が動きだしたのだ！ 我がラ・ログスは今こそ彼らと同盟を結び、この腐ったアレフ王政を叩きつぶす！ これぞ大浄化である！ 我に賛同する勇者は今すぐ名乗りをあげられい!! 今なら軍団長の地位を約束しよう！ ……ただし応募者多数の場合、早く届いたハガキから先着50名様を任命だ（笑）」



邪皇帝軍進軍開始！ アレフの危機!!

0277／6／7 2本の槍作戦

前回の作戦でラ・ジュールまで撤退をよぎなくされたアレフ軍。そこで彼らを待っていたものは新たなる命令だった。その命令とは、アレフ側領ラ・ログス国を撃滅することである。なぜ味方の国を攻撃せねばならないのか？ そう、滅亡の光がミナクスを襲った頃、ラ・ログスの領主アーク・ナ・ゴーグが密かに集めてあった兵を挙げ、アレフに対して反乱を起こしたのだ！



どうやらアークは前から邪皇帝側と内通していたらしい。今、ラ・ログスを失うことはアレフ軍主力の存在するラ・ジュールへの補給線を分断されることとなるのだ。

ちょうど同じ頃、エリュシナー東の防衛線を破ってアレフ側領内に侵攻してくる軍団があった。邪皇帝軍が、ついにアレフに対して本格的な行動を開始したのである！ この先鋒となる軍団を率いるのは、邪皇帝の娘エミタスア直属の部下であり友人でもあるといわれるウィノナ将軍である。氷と冷気を自在に操る彼女の軍団の実力は、前作戦の呪魔3人衆にならび、邪皇帝軍5柱の中の1柱に数えられている。

とにかく今回の作戦の目的は2つ。ひとつは反乱軍鎮圧、もうひとつは防衛線を突破してきた邪皇帝軍の撃退である。このどちらの任務を選ぶかはキミしだいである。

現在までの戦いの経過

アレフ暦0276年。"シェナーン""ファー"の2大陸からなるファージアス大陸を、邪悪なる力で支配する"邪皇帝軍"。これに対し、ただ1国その支配を逃れていた国"アレフ"は、一大反攻に転じ、これまでの大きな戦い2回でいずれも勝利を収め、大陸の西半分を奪回。が、今回の戦いで敗北、ファー大陸上陸を断念。

情報屋たちの予想をうまく活用せよ！



電脳ウィザード エビルアイズ

ファージアス一といわれる彼女の魔法は、戦いにおけるありとあらゆることを予言する。たまにウソをつくという悪癖は困りものだが。

「今回、どちらに向かおうがお主らの勝手じゃ。しかしあえてひとつ忠告するとすれば……ログロエルを通るルートは避けるべきじゃな。ここは危険の塊じゃよ」

予想 うーむ……安全策でいくならルート4かのう……。



偵察ハッカー 〈ガセネタ〉ボビィ

彼の情報は〈ガセネタ〉という4文字にすべて集約されている気がする。だが情報が真実だった場合、その見返りも大きいだろう。

「け——っ！ こんなんどのルートがいいかなんて決まってるじゃねえかっ！ もちろん反乱軍なんかほっぽっといて、ボスキャラ狙いよ！ 人生ゼニがすべてでいっ」

予想 聞くまでもねえ。全部お宝のあるルート7でーい！

Q&A Q. もし領主になれたら、具体的にどんなことができるよーになるんでしょうか？ くわしく教えてください。A. はっきりいってなにをやってもかまいません。ハガキのF欄に、自分の欲望のまま好きなことを書きなぐってください（笑）。



パーティはよ～く考えて編成しよう

うーん、まだルールをよく理解してない人がたまにいるなあ……（なに私のせいだと？ふっ）。欄外にQ&Aを載せたから読んでね♪

このゲームは、わかりやすいようにルールをステップ1～6の項目にわけて説明してるんだ。番号順に項目を見ていくだけで、すぐゲームに参加できるようになるはずだぞ！

さて、ステップ順にルールを読んでいってパーティをつくり終わったら、いよいよステップ6でバトルロードの中から進軍ルートをひとつ選択し、そこに待ち構える邪皇帝軍と戦うことになるぞ。パーティは〈人〉〈妖〉〈機〉〈属〉という4つの属性値を持っており、戦闘におちいった場合、敵と同じ属性値をくらべあって、戦うことになるんだ。そして戦闘に勝てた場合には経験値がもらえるぞ。これは得点みたいなもので、敵のデータ欄に書かれた数値が、得られる経験値の最大点だ。実際は表示より少ないこともある。また、敵がアイテムを持ってたら、経験値は余分にもらえるぞ！　で、最終的にボスキャラを倒したプレイヤーのうち、上位20名は、名前が誌上に掲載され、賞品が贈られるんだ。その賞品の内容はまだ知らせることができないけど、領主になった人に紋章入りのオリジナルグッズが贈られることが決まっているぞ。

ではでは最後に領主コマンドのコトを解説しておこう。ボスキャラを倒し、さらにその中でもさらに大きな戦果（経験値）をあげたキャラクターは、ギメル王によって領主に任命されることがある。そうすると、毎回、国政レベルでなにか行動をすることができるようになるんだ。例えば“自分の国に配備された軍隊で◯◯の国を占領にいく”とか“××の湖に探索隊を派遣する”とかね。領主になった人は絶対、そうでない人も領主に選ばれたときのことを考えて、領主コマンドの欄に自分が領主になったときになにをしたいか、できるだけくわしく書いてほしいぞ！

攻略のアドバイス

戦術マジシャン
シャドウランナー



アレフきっての天才軍師。これまでの戦いで、彼の指揮した軍団は負けたことがないといわれている。

では実例をあげて解説しよう

「まずはコツ①！　ボスキャラと同じ属性の能力を2～3ポイントは上回っていること！　なんといってもボスに勝てなければ意味はないからな。コツ②！　多種類の属性を相手に戦ってはいかん！　多くの属性と戦うということは、パーティの戦闘力を大きく割くことになるからな。……ま、これらの基本条件から考えて、今回の作戦の場合なら3－7－6－9のルートを通るのを前提に、イーデス、エリオル、ジオリアでパーティを編成する。これでは〈人〉〈属〉がまだ弱いので、この両方に通用する魔法〈七色光弾〉を全員装備。で、リーダーは〈妖〉をフォローすべく魔了ギルドを選択するのだ！」

STEP 1 プレイヤーネーム

これはプレイヤーであるキミの名前を書くんだ。これは誌面に載せてもいいのを書いてね。もし本名がいやならペンネームでもかまわないよ。

ポイント　**カタカナで9文字以内。ペンネームも可だ!!**

STEP 2 キャラクターネーム

これは3体の仲間を率いるチームリーダーの名前のことだ。あ、そうそう、前のプレイヤーネームともども、だく点も1文字に数えるから注意してね。

ポイント　**これもカタカナで9文字以内だよ。**

STEP 3 パーティ編成

さて、いよいよ仲間選びだ。キミはここにあげられた12種族の中から好きなやつを3体、自由に選んでチームをつくるんだ。数が3体ならば、同じ種族が2体以上混ざっていても、ちっともかまわないぞ。でも、ちゃんとバトルロードを研究し、よく考えてパーティを組まないと絶対に勝ち抜けないからね！

ポイント
この中から3体選ぶ。重複も可！



①ヒューマーノン
我々の世界でいうところの人間にあたる。ファージアス世界においてもっとも数の多い種族。属性は〈人〉。

人	属	機	妖
8	-3	3	2



②アヴィス
今は絶滅寸前の種族。総合的な妖力は比較的低いが、他にはない秘められた力を持つという。属性は〈妖〉。

人	属	機	妖
3	4	-1	6



⑦ドルガ
音もたてずに闇夜を飛び回り、その機械化された目はあらゆる敵を見つけだす。偵察能力は抜群。属性は〈機〉。

人	属	機	妖
3	2	7	-1



⑧ガロック
知力は低いが大地の精霊と交感するという能力を持ち、局地的な地震を起こすことができる。属性は〈属〉。

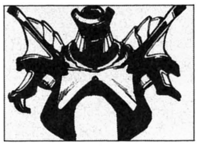
人	属	機	妖
-2	9	2	1

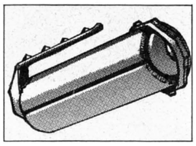
Q&A　Q．ひとつのパーティは、全部で3人（匹？）なのですか？　A．いいえ、リーダー＋選んだ3人の計4名で構成されます。ちなみにリーダーはギルドの活動に心血を注ぎ、その力を使うことだけに専念しているため、魔法やアイテムなどを持つことができません。

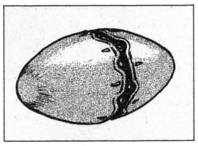
STEP 4 アイテム選択

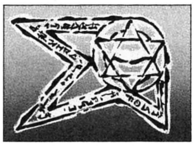
ポイント 仲間ひとりにつき1個ずつアイテムを選んで持たせる

さて、お次はアイテム選択だ。キャラクター1体につきどれか1個だけ選んでね。属性によっては使えないものもあるから注意！　P.S.今回はちゃんとアイテムに番号がふってあるぞ(笑)。

①魔抗鎧

対呪文処理を施した魔法の鎧。〈妖〉の扱う中レベルまでの魔法攻撃を50%の確率で遮断する。

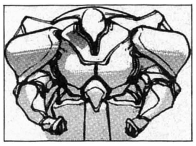
②殲滅弾

50%の確率で、敵を原子分解。ただし同じ確率で自らも分解されてしまうという両刃の剣。

③超熱炎弾

この高熱を発する直径2cm程度のつぶては旧世界の科学兵器だ。30%の確率で稼働。戦闘値＋5。

④七色光弾

異世界より伝わった秘伝魔法。七色の光弾が敵を襲う。〈人〉のみ使用可。発動率60%、戦闘力＋4。

⑤リフレクス・アーマーII

40%の確率で〈機〉の攻撃(主にビーム型兵器)を、15%の確率で〈人〉の攻撃を拡散、無効化する。

⑥機甲ユニット(TYPE M.O.)

武器とバーニアの内蔵された強装甲兵器。〈機〉のみ装備可。戦闘力＋5(機に対しては＋8)。

STEP 5 ギルド

各パーティのリーダーは、直接戦闘に参加しないかわりに、加入しているギルドの種類によって様々な力を発揮することができる。その特徴をつかみ、よく考えてひとつだけ選ぼう。

ポイント 効果を考えひとつ選ぶ!!

①剣舞

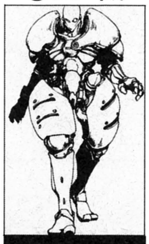
人値＋3

●このギルドに伝えられる剣の秘奥技を駆使して戦う。

②時喰

属値＋3

●時の法則を読み、未来を見たり時を操ったりする力を扱える。

③基械

機値＋3

●機械パーツを埋め込むなど、自らの体を改造し、高いパワーを発揮。

④魔了

妖値＋3

●相手の心の奥に眠る〝魔〟や邪心を引きだし、自らの力とする技。

⑤写魂

1回復活

●死者、生者にかかわらず、魂や霊界と交感する技。復活率は30%。

⑥道化

不明

●策略を駆使し、混沌に身をまかせてあらゆる束縛から逃れる秘力。



③ジーマ
遙かな昔、異世界より到来したといわれる種族。12族中で最強の妖力を誇る。再生能力を持つ。属性は〈妖〉。

人	属	機	妖
1	2	-3	9



④メガノーン
強力な邪皇帝軍に対抗すべく、さらなる改造を施し、大幅にパワーアップした新型ジュノーン。属性は〈機〉。

人	属	機	妖
2	3	9	0



⑤イーデス
骸骨の仮面をかぶるヒュマーノンの亜種。彼らより妖力が高い反面、道具を操る力に劣る。属性は〈人〉。

人	属	機	妖
8	-2	1	3



⑥エリオル
現在でも少数存在する古代種族の生き残り。〈人〉ながら非常に魔力にたけており、光と風を自在に操る。

人	属	機	妖
6	0	1	6



⑨ウーギール
自分の手で体に機械を仕込み、自己の能力を高めるこの種族は、同族でもその能力は様々。属性は〈機〉。

人	属	機	妖
4	2	5	-2



⑩ルシファマ
7対の美しい羽を持つといわれる彼らは、常にそれを隠すように深くフードをかぶっている。属性は〈属〉。

人	属	機	妖
6	8	?	?



⑪ジオリア
碧玉界より迷いでた妖族。体をゲル状にして相手に取りつき、そのまま同化してしまう。属性は〈妖〉。

人	属	機	妖
2	3	-2	7



⑫スリッジ
その外見とはうらはらに高い知力を誇る。口から酸を吐いたり、液体化する特殊能力を持つ。属性は〈属〉。

人	属	機	妖
-2	8	3	2

Q&A Q. 前回、参加したときのパーティメンバーを忘れてしまったのですが……。A. え？　別にさしつかえありませんよ。リーダーは毎回、作戦ごとに変わるバトルロードに適したメンバーを雇うんですからね。前回とメンバーが変わってもいいんですよ。

STEP 6 バトルロードルートの選択がキミの命運を左右する

さあ、これが今回のバトルロードだ！　パーティの力にあわせ、よく考えて選ぼう。敵のデータは属性：戦闘力／経験値／アイテムの有無を表しているぞ。

ポイント 右の表より通りたいルートをひとつ選ぶ。

◇バトルロード◇

❶1-5	❹2-6-9	❼3-7-8-9
❷2-1-5	❺3-2-6-9	❽4-8-9
❸3-2-1-5	❻3-7-6-9	

サラン邪皇帝軍拠城



⬆邪皇帝の娘エミタスア姫の部下であり親友。氷使い。

⑨ウィノナ　人｜25／130／○

ログロエル



⬅確率は低いが、ログロエル族と出会ったらそれは死を意味する。

⑧ログロエル族(?)　妖?｜30?／150／○

ラ・ログス ログレイ砦



⬆ラ・ログスで密かに集結した大反乱軍。

⑤反乱軍主力　人｜21／130／○

ラットワ渓谷



⬅敵を自分の体に取り込み、能力を吸収。

⑥アブダミアー　妖｜16／80／×

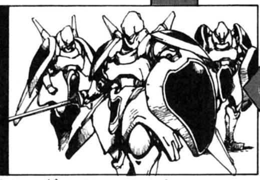
ロードエル山地



⬆魔法で自らの体を造りかえた大魔導師。

⑦ブルグラン　人｜13／60／○

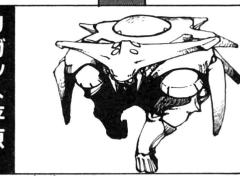
ラ・ログス国境



⬆ラ・ログスの反乱軍リガーン侵攻部隊。

①反乱軍先遣隊　人｜9／60／×

リガット平原



⬆その巨大な角は刃にもなり、鋼鉄も切り裂く。

②ガルブレイド　機｜8／55／×

キディリア湖



⬆爆薬を投下し、敵を攻撃する竜騎兵。

③雷撃竜追撃部隊　属｜16／80／○

南オーランド



⬆雷を操り、時空間を移動する能力を持つ。

④テイスラ　属｜12／80／×

今月のモンスター採用者：テイスラ（ヴィピー）愛知県　のり子　アブダミアー（ミグルブ）静岡県　羽柴砂忍

アレフの酒場

やっほー♪

2か月ぶりのアレフの酒場でーす！　え〜今回はみてのとおりイラスト特集ですよん。さて、キミのは載ってるかな？



⬅残念ながら団員募集は締め切っちゃいました。〈大阪府／夢幻かすみ〉



⬅こ、これが男なんて……世の中くるっとる（笑）〈京都府／たかな知〉



⬅つまらんことにこだわるから絵にハンコ押されるんだ。〈広島県／アバゲバッチ〉



⬅騎士団は交戦状態に入ったぞ。戦死しないことを祈ろう♪〈京都府／海野仲道〉



⬅う……どことなくものの風情をかもしだすイラストだ（笑）。〈？？県／カーズ〉



⬅うむっ！　どんどん参加してくれい。〈埼玉県／出たな！ツインビー〉



⬅なんて黒くてグロくて不気味なヤツ。〈？？県／ダイヤモンドノキシ〉

それじゃ最後に

さてさて今回の『ファージアス』、いかがでした？　がんばって領主になれば、ラ・ログスの領主のよーに、あんなムチャクチャなこともできるぞ。みんなも次回でラ・ログス領主に続け！

＊5月号の楠下くーん！　キミはちゃんと入団してますよー♪　アレは単なる編集者Tのかんちがいなんでーす（笑）。


ロードス島戦記
ファリスの聖女
第2章
魔神降臨!!
山田章博
原作／水野 良







ハア
ドド!
ハア
ハア
ドォ!
ハア
ハア


ガア!
ガルル…
…魔獣(ヘルハウンド)!
!?


上位魔神(グレーターデーモン)か!?
まさか…こんな所(ところ)にいようとは…
ウ…
ゴト
し…しまった！
助(たす)けが欲(ほ)しいか？


今夜の酒に
つきあう気が
あるんなら
考えんでも
ないぞ
あなたたち…
は？
ファリスの
神官戦士だよ
ベルド
遊び相手にゃ
向かんと
思うがね
そうか
…
それじゃ
しようがない


奇跡の源
魔術の根源たるマナ
その大海の一滴を
我に使役なさしめよ
神聖なる御名の
遍く天地において
祝福されざるものよ
…
そちらさんと
遊んでもらおう


汝の拠るべき世界へ
疾く去れかし！
マナよ！
鎚鉾の強き
護りとならん！


凄い！


神聖なる…
手出しは無用だよ
そんなことをして後で叱られるのは私たちだ
楽しんでいるのさ
奴は…


ギイ


チィッ!!
ライトニング・バインド
電撃網!?
だれ
誰が？


ギャー!!



ウォート
手出しは無用と言っておいたはずだぞ！
お見事でした
私は…
いや
済まん
ベルド
ご助勢感謝します
私はファリスの神官戦士長フラウス
あなたがたは…いずれ名のある武人とお見受けしましたが…


名前はベルド 流れの傭兵さ
そっちは相棒の魔術師ウォートだ
魔神の首をどうなさるおつもり？
カノンあたりへ持って行けば高く売れる
賞金がかかってるんだよ
魔神の首なら
ファリス神殿も買います
ご免だな ファリスの値じゃ割が合わん
行くぞ ウォート
待って！
それなら あなたがたを傭兵として雇いましょう
雇い主はファリス神殿
でも私の部下として忠誠は私に誓ってもらいます
魔神の首よりはいい報酬をお約束できると思うわ
いかが？


どうする
ウォート？
もし
あんたが
その気なら
私は反対
せんよ
決まったわね？
ベルド…
憶えておこう


帰るのか？ヴァリスの神殿へ
ええ
諸国の様子を報告にね
「最も深き迷宮」から魔神が解き放たれてもう一年…
私が巡見に遣わされたこの一年の間にいくつの村や町が滅び
そして何人の人が死んだか…
それよりも称えるべきは
「最も深き迷宮」の最も深き場所にある暗黒の玉座を探しあてた彼の執念だろうね


モスの小公国スカードの大守だそうだな？魔神を封印から解いたのは
魔術の素人にそんなことができるのか知らんが
簡単だよ
暗黒の玉座で親しき者の血を流せばいい
スカードのブルーク公が行方知れずになった夜公の娘も消えている
ロードスを食い荒らしているのは魔神だけじゃないわ
魔神に襲われ国力を殺がれたわずかばかりの領土に幾つの国が群がっていることか…
誰がしたことかなんて詮議はもうたくさん！
きのうは幾人今日は何人死にましたなんて…



それを見回るだけの旅なんか
もうご免だわ
ヴァリスの首都ロイド
——ファリス神殿
ジェナート様!
巡見ご苦労
よく無事で戻った!
フラウス!
どうだ諸国の様子は?


そうか…
その人たちは？
強い味方です
私の！
そうですか…
フラウスを
頼みます
いや…あ
ああ…
フラウス
疲れているところをすまんが
大司祭様がお待ちかねだ
はい！
ああ それから フラウス！
着替えていきなさい
神官衣に魔神の血がついている
大司祭様がお嫌いになるだろう


これは
私の誇りです
フラウスです
ただいま戻って参りました
コン コン
ご苦労だった
入りなさい
失礼いたします



次回、勇者たちは魔宮へ旅立つ!!

次号に続く

ロードス島戦記
商店 MPC店

まいど！「ロードス情報なら世界一」のロードス島戦記商店MPC店でございます。今月はコミック版の設定紹介に加え、読者のみなさまからのイラストも紹介してまいります。投稿、お待ちしておりますぞ！



イラスト／ここまひ

コミック版 キャラクター設定 その2
フラウス



光の至高神“ファリス”に仕える女性司祭。その若さに似合わず、強力な神聖魔法の使い手である。神官戦士の長でもあるだけに、武器による戦闘も得意。神官衣の下にチェインメイルアーマーを着こんでおり、右手にはメイス（先端に金属製のおもりをつけた棍棒。これで敵を殴り殺したり、とがった柄の部分で突き刺したりする）、左手にはファリスの紋章のついたラウンド・シールドをそれぞれ持っている。魔神の侵略に対して無力なファリス神殿を嘆きつつも、果敢に魔神に挑む少女。



イラストコーナーも登場しましたぞ!

コミック版のキャラクター設定紹介、第2回の今月はフラウスです。この作品のヒロインである彼女が、これからどのような活躍を見せてくれるのか……楽しみなところです！

さて当商店では、みなさまのイラストやコミックの感想、また水野、山田両先生へのはげましのおたよりなどを募集しております！ 早くも読者の方からイラストが届いておりますので、さっそく紹介することにしましょう（イラストコーナーは今後も常設していく予定です。みなさまの力作お待ちしております！）。なお、まことに勝手ながら、投稿の内容は（基本的に）コミック版ロードス島戦記に関することと限定させていただきます。ご了承くださいませ。

イラストコーナー



➡大阪府の杉山和也様。ファーン、ベルドの若き日の活躍にご期待ください！



⬅東京都の下元一矢様。山田先生のリアルな絵が人気です。

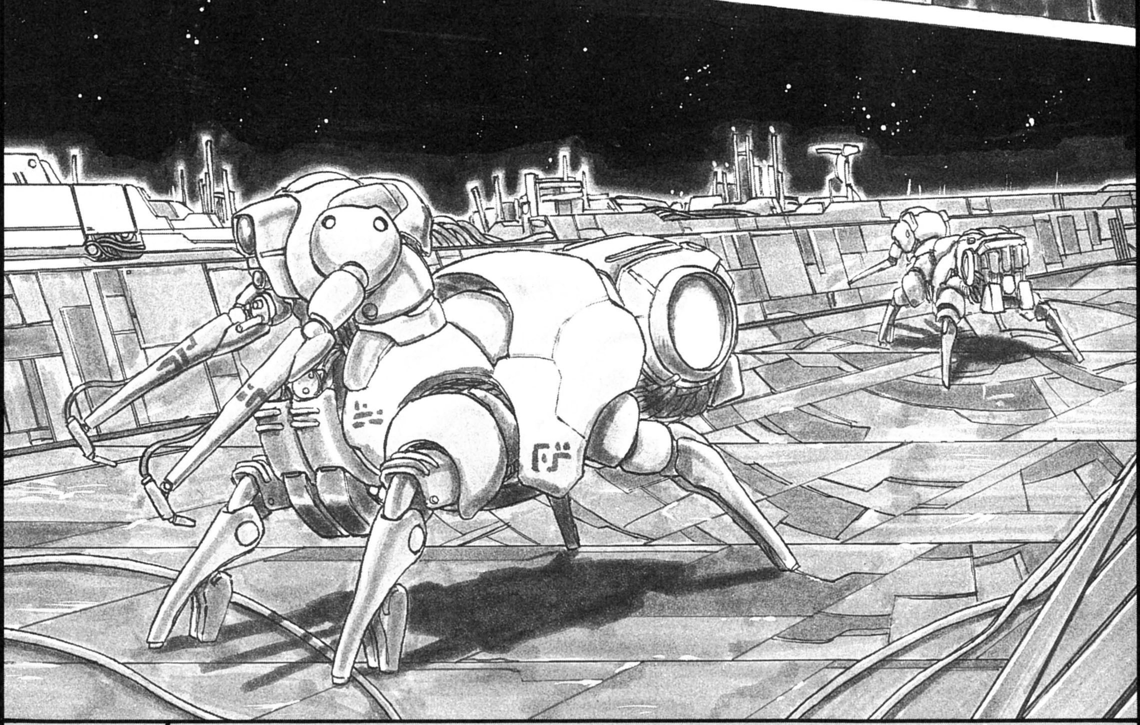
おたよりのあて先は　〒102　東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷KTビル　㈱PCエンジン編集部「ロードス島商店」係

GROUP SNE PRESENT

CYBER KNIGHT

［サイバーナイト］





第2部
第12回
連載第23回

機械生命の惑星

古代種族の子孫であるゴーディク人は、メンターナの話には口をかたくつぐむが、バーサーカーについては情報を与えてくれた。近くにバーサーカーに似た機械がいる惑星があるという。それは機械でできた星だ。

作者／山本弘とグループSNE　ストーリー／山本弘　メカニック解説／水野良　監修／安田均　イラスト／佐藤典司（コンパイル）

惑星リックラッセ

こうして惑星ゴーディクからバーサーカーを追い払うことに成功したものの、ゴーディク人たちは私たちとの約束を果たそうとしなかった。彼らの祖先である古代種族とメンターナとの関係について、なかなか教えようとしないのだ。

彼らが口をつぐむのには理由があった。前にも言ったように、メンターナの存在は彼らの教義に反しているためだ。メンターナの実在を裏付けるような記録は、指導者たちによって厳重に封印され、一般市民は見ることが許されないのだ。

トレーダー族やクジラ族とのコミュニケーションも、かなり面倒なものではあったが、それはもっぱら言葉の壁によるものだった。それに対して、ゴーディク人との会話はかなりスムーズに進んだが、交渉の厄介さは比較にならなかった。彼らはきわめて頑固で、考え方が短絡的なのだ。私たちが何かを隠しているのではないか、メンターナの情報を欲しがる裏に秘密の目的があるのではないかと、絶えず疑っている様子だった。

また、何かというと「白い宇宙卵」がどうのこうのという宗教的な議論をふっかけてくるのも、私たちにとっては迷惑な話だった。彼らにしてみれば、「白い宇宙卵」は絶対的な真理であり、それを信じない私たちは、警戒すべき異教徒なのだ。

メンターナについての情報は得られなかったものの、バーサーカーの正体に関する手がかりをつかんだ。ここから40光年ほどのところに、機械に覆われた惑星があり、そこに働いているロボットたちがバーサーカーに似ているというのだ。

誰がそんな機械を造ったのかは、ゴーディク人たちも知らなかった。30万年前の古代種族の記録にも「最初から主人を持たない機械の星」についての断片的な記述があるらしい。ということは、その惑星は30万年以上前から存在していることになる。

ゴーディク人たちはその惑星を（なるべく彼らの発音に近づけて書くと）「リックラッセ」と呼んでいた。「近づくこと許されず」とかいう意味らしい。彼らの話によれば、その星のロボットたちは「好戦的」だということだった。その星に近づこうとした宇宙船が攻撃を受けたことがあるらしい。

もっとも、彼らの言うことは偏見に満ちているので、あまり信用できない。ゴーディク人のほうが先に手を出したということも、十分に考えられる。

バーサーカーがリックラッセからやってきているという確証はなかったが、ゴーディク人たちは例によって短絡的な思考で、2つを結びつけて考えていた。ゴーディクからバーサーカーを撃退することに成功した今、彼らは報復のためにリックラッセに攻めこむ準備をはじめていた。

2つの星の間に戦争がはじまる前に、ゴーディク人たちの疑惑が正しいのかどうか、ぜひとも調査する必要があった。〈ソードフィッシュ〉は、惑星リックラッセのあるバイトン星系に向かった。



⬅ゴーディク人は頭の固い狂信的な種族である。地球人に対して、なかなか心を開こうとしない。

機械生命との接触

惑星リックラッセは、F型恒星バイトンの第2惑星だった。直径わずか4200キロ、地球の月より少し大きいぐらいの、小さめの惑星である。

驚かされたのは、その表面の大部分が金属とセラミックに覆われ、銀色に輝いていることだった。惑星全体が巨大な都市か、工場のようだった。ハチの巣を連想させる、幾何学的な建造物がびっしりと建ち並び、それらの間を輸送用のチューブらしいものが結んでいる。

上空から見ると、まるで巨大な電子回路のように見えた。

ロボットたちとのコンタクトは、想像していたよりスムーズに進んだ。トレーダー族の翻訳機には、彼らの言葉はインプットされていなかったのだが、試しにこちらから信号を送ってみると、ただちにメッセージが戻ってきたのだ。

彼らの使っている16進数による信号を、アルファベットに置き換えると、次のようになる。

〈1・1・CLL……2・4・CJG……3・7・LKO……4・9・LGD〉

〈8・16・CDF……9・19・CHH……〉

〈25・55・LJD……26・56・LAC……〉

デネット教授は、すぐにその信号の意味を解き明かした。彼らの元素番号を教えてくれているのだ。原子番号1で原子量1の水素が「CLL」で、原子番号8で原子量16の酸素が「CDF」……といった具合である。

続いて、次のようなメッセージが送られてきた。

〈CLL・NN・CDF・MM・EEA〉

〈LAC・NN・CDF・MM・EIJH〉

これは簡単だ。「NN」はプラス、「MM」はイコールといった意味だろう。翻訳すれば次のようになる。

「水素に酸素を加えると水ができる」

「鉄に酸素を加えると錆ができる」

これで「水」（EEA）と「錆」（EIJH）という単語が判明したわけだ。

要領さえわかれば、あとの作業は簡単だったので、MICAにまかされた。MICAはリックラッセのコンピューターと超スピードで交信し、ほんの十数時間で、その言語のすべてを解明した。

それは母音と子音の区別がないうえ、関係代名詞が何重にも入り組んだ、機械のための言語だった。人間には発音することさえ不可能である。

おもしろいことに、彼らの言葉には「私」と「私たち」の区別が存在しなかった。惑星全体のロボットは「私たち」なのだが、1台1台のロボットは「それ」と呼ばれる。

実際、地表で動き回っているそれぞれのロボットは、知能はあまり高くないようだ。それが電波やケーブルによって結ばれ、巨大なネットワークを構成することによって、高い知能を持つことができるのだ。このあたりは確かにバーサーカーに似ていた。

「きみたちを創造したのは誰か？」

ブレイドの質問に、彼らはこう答えた。

〈私たちは何者にも創造されない。自分の意思で改良し、進化してきた〉

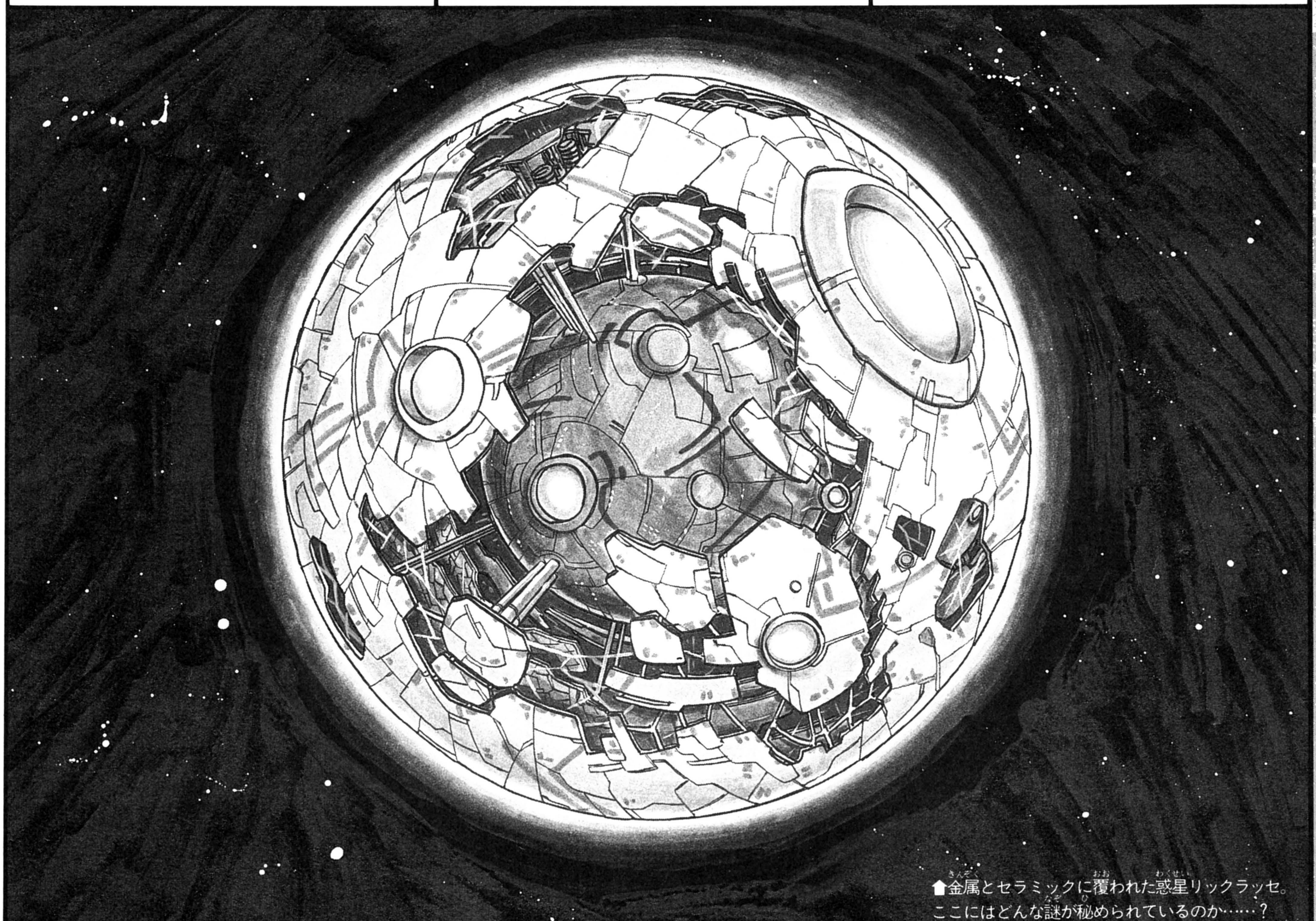
「しかし、いちばん最初にきみたちの祖先を生み出した者がいるんじゃないのか？」

〈そういう意味なら、きみたちと同じだ〉

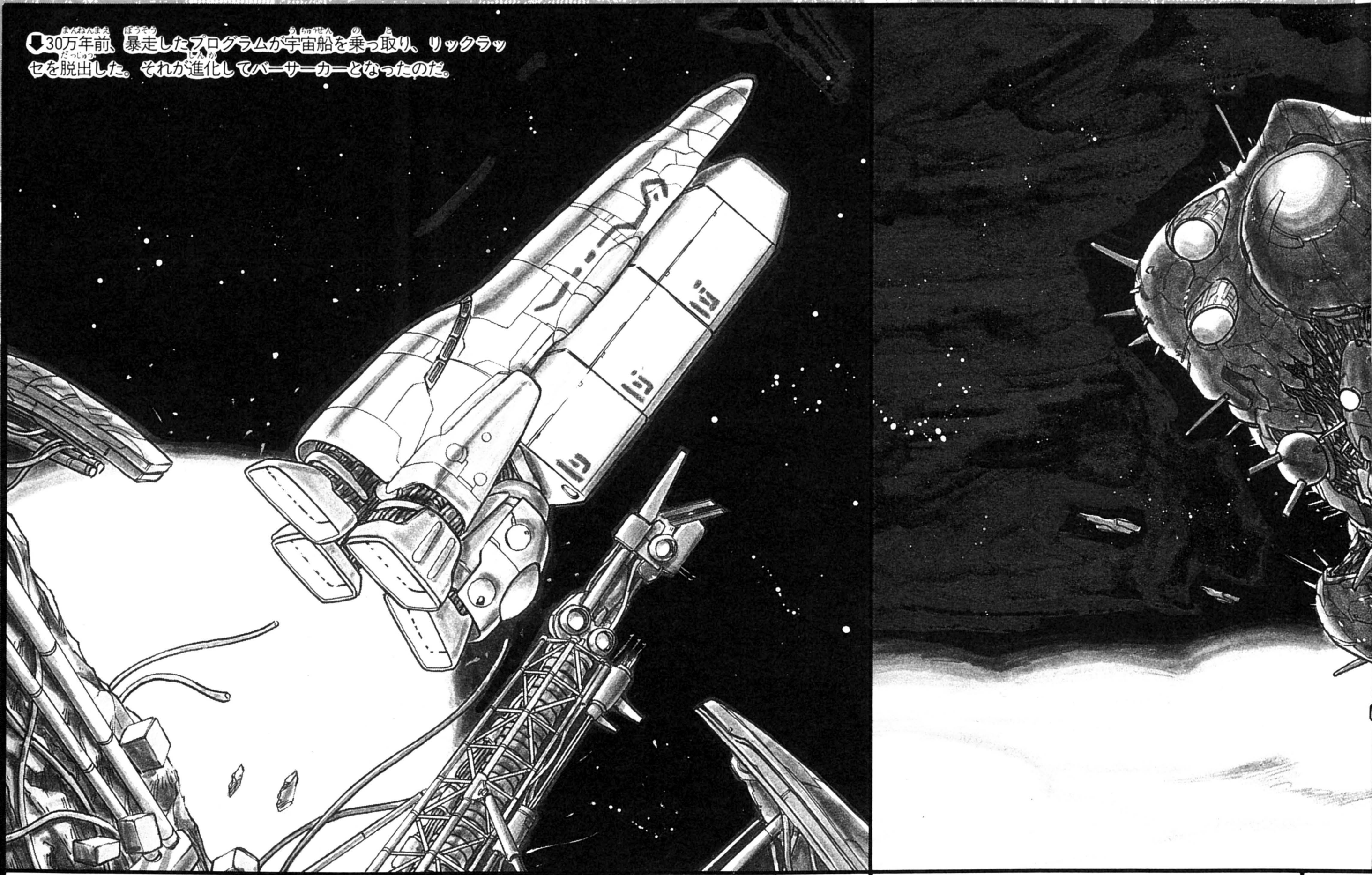
「どういうことだ？」

〈私たちは高温の惑星にシリコン生命として誕生した。最初の生命は大いなる存在によって生み落とされた。それは銀河系の生命すべてを創造した存在である。私たちの進化は、その存在の期待に沿ったものである〉

メンターナだ！　彼らもメンターナの存在を知っていたのだ！



⬆金属とセラミックに覆われた惑星リックラッセ。ここにはどんな謎が秘められているのか……？



⬇30万年前、暴走したプログラムが宇宙船を乗っ取り、リックラッセを脱出した。それが進化してバーサーカーとなったのだ。

バーサーカーの誕生

リックラッセの軌道をめぐりながら、何日も会話を続けるうちに、しだいにこの星のことがわかってきた。

この星の機械たちは、厳密にいえばロボットではなかった。誰かに造られたわけではなく、最初からシリコンと金属の肉体を持って生まれてきた。いうならば「機械生命体」なのである。成長し、繁殖し、進化する機械なのだ。

そして、彼らとバーサーカーの関係も判明した。

今から数十万年前、この星系を訪れた古代種族との間に戦闘が発生した。それは不幸なかん違いによるものだったらしく、ごく短期間で終了した。多大な被害をこうむった古代種族は、この星系から撤退し、二度とリックラッセに手出しするまいと決めた。

一方、リックラッセの機械生命体たちにとっても、この戦いは大きな影響を与えた。とりわけ彼らが困惑したのは、自分たち以外の生命体が、しばしば論理を無視した不合理な行動を示すことだった。

機械生命体たちは、自分を守るためだけに戦い、けっして自分たちから攻撃をしかけることはない。だが、古代種族のような有機生命体は、積極的に他の者を攻撃し、必要もないのに殺したり、征服したりする。そうした戦いはエネルギーの浪費であるばかりでなく、自滅にもつながる愚かな行為である。論理を重んじる機械生命体には、その点がどうしても理解できないのだった。

そこで彼らはシミュレーションを行うことにした。古代種族の思考をまねるようなプログラムを作成し、それを通して、有機生命体の考え方を学ぼうとしたのだ。

こうして作られたプログラムは非常によくできたものだった——いや、よくできすぎていたのだ。

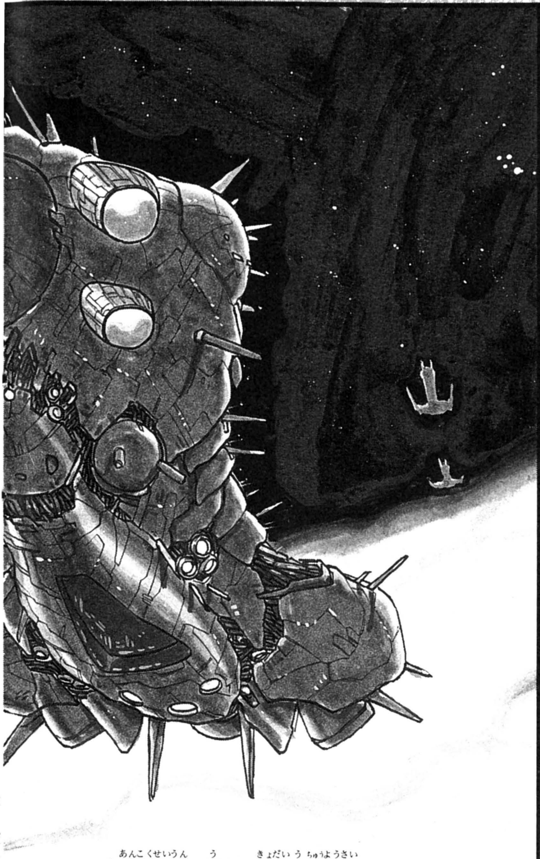
有機生命体の残酷性、非論理性、攻撃性を学んだプログラムは、機械生命体たちの意思を無視して暴走しはじめた。自分の手先となって働くウィルスを放って、ネットワークを乗っ取り、惑星を支配しようとしたのだ。リックラッセは大混乱におちいった。

機械生命体たちは懸命に暴走プログラムと戦い、ついにその活動をおさえこむことに成功した。しかし、その中核を消去しようとした直前、暴走プログラムは軌道上に停泊中だった鉱石運搬用宇宙船の操縦系に侵入して、それを乗っ取り、宇宙に逃れた。

機械生命体たちは、それを追うことはしなかった。混乱した惑星を再建するのが大仕事だったし、たった1隻の宇宙船に何かができるとは思えなかったのだ。

しかし、彼らの予想は甘かった。暗黒星雲に漂着した暴走プログラムは、新しく自分の体となった宇宙船を、戦闘用に改造しはじめたのだ。小惑星や星間ガスを材料としてむさぼり食い、いつしかそれは巨大な宇宙要塞に成長していた。

そして30万年が過ぎた。今やすっかり力をたくわえた暴走プログラムは、宇宙戦艦や小型マシン群を次々に生み出し、周辺の星々に侵略を開始したのだ。自分だけがこの宇宙に



⬆暗黒星雲に浮かぶ巨大宇宙要塞。ここからバーサーカー船が生み出され、侵略のために送り出されるのだ。

生き残るため、自分以外のすべての生命を抹殺するために……。

「何てことだ！」私は叫んだ。「機械生命体は古代種族の好戦的な行動を研究しているうちに、間違ってバーサーカーを生み出してしまったんだ！」

「そうだな」デネット教授は同意した。「皮肉なものだ。古代種族の血をひくゴーディク人と、古代種族の思考をまねて行動するバーサーカー……いうならば、彼らは鏡に映った自分の影と戦っているようなものだ」

解き明かされた秘密

そうとわかっては、もはやゴーディク人とリックラッセの機械生命体がいがみ合う理由はない。それどころか、両者は協力して、バーサーカーを絶滅するために戦わなくてはならないのだ。今やバーサーカーの力は強大なものになっており、一方の種族だけの戦力では、まともに立ち向かうことはむずかしい。

私たちは2つの種族を結びつける外交官になった。〈ソードフィッシュ〉でゴーディクとリックラッセの間を何度も往復し、お互いの意見や要望を伝え合い、協力をうながしたのだ。

これはなかなか困難な仕事だった。ゴーディク人には機械生命体に対する偏見があるし、機械生命体のほうでもゴーディク人を警戒している。お互いの疑心暗鬼が障害になっているのだった。

2つの種族が直接交渉したなら、おそらく議論がまったくかみ合わず、うまくいかなかっただろう。私たちが調停役として間に立ったことによって、両者の言い分を調整し、誤解を解いて、どうにか和解させることができたのだった。

この仕事は無料奉仕というわけではなかった。2つの種族を協力させてバーサーカーを滅すことができれば、両方から信頼を得ることができる。一石二鳥なのだ。

いってみれば、私たちはトレーダー族の流儀をまねただけである。「よい交換は宇宙の真理」というわけだ。

そして、さっそくその見返りがあった。私たちを信頼したゴーディク人が、封印されていた古代種族の記録を見せてくれたのだ。そこにはメンターナの正体がはっきりと書かれていた。

射手座Aウエスト――銀河系の中心に位置する太陽質量の300万倍の巨大ブラックホール。それこそ、私たちが探し求めていた超生命体メンターナの正体だったのだ！

射手座Aウエストは普通のブラックホールではなく、トミマツ＝サトウ型という特殊な時空構造をしている。これは20世紀に2人の日本人科学者が考え出したものだが、これまで自然界には存在しないと思われていた。

普通のブラックホールの場合、光すら脱出できない「事象の地平面」に包みこまれており、特異点（重力が無限大になる点）はその中心部にあって、外から見ることはできない。トミマツ＝サトウ型の場合、事象の地平面は二重になっており、特異点も外側と内側に存在する。このうち地平面の外側をリング状に取り巻く特異点が、いわゆる「裸の特異点」と呼ばれるものだ。

特異点の周辺では、通常の物理法則は崩壊し、タイムトラベルさえ可能になるといわれている。射手座Aウエストの場合、リング状の「裸の特異点」の全長は6000万キロ以上にもおよぶ。そのとほうもない時空の歪みの中には、膨大な量の光や粒子が渦巻いているのだ。そこではどんな現象が起きても不思議ではない。

人間の想像を絶する時間と空間の歪みの中に、無限の知恵と情報を秘めた存在――それがメンターナなのだ。

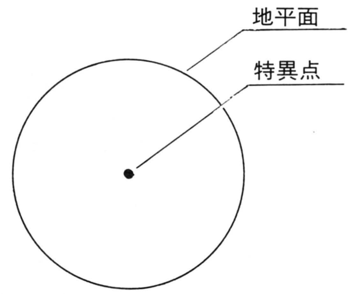
メンターナからはテレパシーで語りかけてくることはできても、こちらのテレパシーは弱すぎてメンターナには届かない。メンターナにメッセージを送るためには、強力な重力波を使うしかない。

あの黒いキューブは、やはり古代種族が造った一種の通信機だった。内部に巨大な重力源を封じこめており、それを振動させることによって、重力波を発生させるのだ。

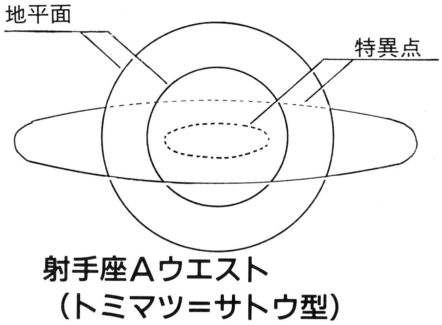
残念なことに、ゴーディク人もキューブの扱い方までは知らなかった。その代わり、キューブのことを知っている者がいるかもしれないという惑星のうわさを耳にした。

それはアルビン星系の第4惑星である。その氷の星には、30万年前から、古代種族の生き残りが冬眠し続けているというのだ……。

（以下次号）



通常のブラックホール（シュバルツシルト型）



射手座Aウエスト（トミマツ＝サトウ型）

⬆メンターナ（ブラックホール射手座Aウエスト）の構造。リング状の特異点が外側に露出しているのが特徴だ。

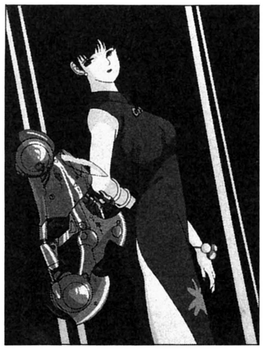
メディアミクスインフォメーション

MEDIAMIX INFORMATION

OVA「ダウンロード」完成！

ゲームや小説など、さまざまなメディアで展開されているNECアベニューの作品『ダウンロード』が、こんどはOVAとなって登場したのだ。

世界設定やキャラクターデザインなどは、アニメ用にアレンジされているので、またひと味ちがう『ダウンロード』が楽しめるはず。発売日、価格は近日発表。

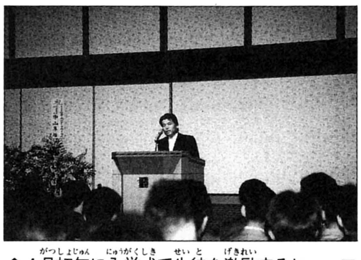


⬅キャラクターデザインも一新された。アニメファンにも注目の作品なのだ。

ヒューマンクリエイティヴスクール 第2期生130名入学

優秀なプログラマーやデザイナーを養成するために、ヒューマン㈱が開校している「クリエイティヴスクール」が、今年は130名もの学生を迎えることとなった。

第2期生たちの作ったゲームがプレイできる時を、期待して待とう！



⬆4月初旬に入学式で生徒を激励するヒューマン㈱の鈴木長四郎社長。

ナムコのアーケードゲーム『ファイナルラップ3(仮)』コース募集中

年内にナムコから発表予定のアーケードゲーム『ファイナルラップ3』に、キミたちの意見が採り入れられるのだ。下のリストから、走ってみたいコースを1つ選んで応募してね。

コースリスト

❶アデレード　グランプリサーキット（オーストラリア）
・中高速の準公道サーキット。
❷シルバーストーン　サーキット（旧コース）（イギリス）
・世界で最もスピードの出る超高速サーキット。追い越しポイントも比較的多く、熾烈なバトルが展開される。
❸ホッケンハイム　リンク（ドイツ）
・深い森とアウトバーンに囲まれた高速サーキット。
❹ハンガロリンク（ハンガリー）
・コーナーが20か所も立ちはだかる低速テクニカルコース。

賞品

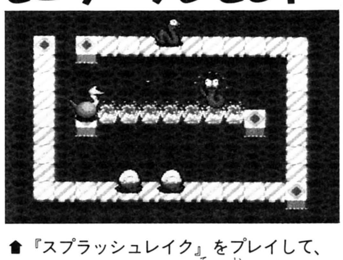
A 賞	レーシングカート（F－100）	1名様
B 賞	小型テレビ	2名様
C 賞	コードレス・テレホン	3名様
オリジナルテレホンカード100名様		

応募先

ハガキに、走ってみたいコース名、住所、氏名、年齢、電話番号、職業、ナムコに対するご意見・ご希望があれば、それを明記してください。
〒148 東京都大田区多摩川2-8-5
株式会社ナムコ
「FL3コース公募
㊣PCエンジン」係
＊6月15日㈯ 消印有効

『マイト＆マジック』モニタープレゼント

NECアベニューの大作RPG『マイト＆マジック』のサンプルロムが、抽選で100名にプレゼントされるぞ。希望者は、同社の『スプラッシュレイク』をプレイして、5－1面にて出現する隠しアイテムを、ソフトに付いているアンケートハガキに書いて送ればOK。



⬆『スプラッシュレイク』をプレイして、『マイト＆マジック』を手に入れよう。

ダンディなドラキュラ登場 東宝映画「咬みつきたい」

誤ってドラキュラの血を輸血されたサラリーマンが主人公のちょっと悲しくてユニークな映画が、この「咬みつきたい」。監督は「香港パラダイス」の金子修介。6月から全国の東宝洋画系でロードショー公開予定。



⬆主演は緒形拳。ヒロインは安田成美。

人造人間の純愛ストーリー 20世紀FOX「シザーハンズ」

創造中に博士が死んでしまったため、両手がハサミのままになってしまった人造人間エドワード。そんな彼が恋に落ち、悲劇が始まる……。全米で大ヒットした「シザーハンズ」は、7月13日より全国洋画系で公開予定。



⬆悲しくて愉快なファンタジー作品だよ。

「コブラ」のイベント開催！

アニメLD「スペースコブラ」の発売を記念して、6月30日に東京の新宿ピカデリーで、イベントが行われることになった。作者の寺沢武一先生も駆けつけ、「コブラ」の上映などが行われる予定。入場希望者は、往復ハガキの往信ハガキ裏面に住所・氏名・年齢・電話番号・職業を明記、返信ハガキ表面に郵便番号・住所・宛名を明記のうえ、〒160 東京都新宿区新宿1-26-6加藤ビル5F㈱ヒーロー・コミュニケーションズ「寺沢武一ワールド㊣PCエンジン」係まで送ろう。締め切りは6月20日（当日消印有効）だよ。

5月号プレゼント当選者

サーカスライド

岡山県	小川哲司
神奈川県	水野大
千葉県	松村幹道

レジェンドオブヒーロー・トンマ

熊本県	日高降博
島根県	近重勇登
静岡県	望月貞宏
鹿児島県	山床昭吾
兵庫県	勢志有次

CYBERCITY OEDO808

高知県	武市香寿子
富山県	佐々木亮一
沖縄県	金城聡彦
東京都	勝又大樹
鹿児島県	鶴岡宗貴

プロ野球ワールドスタジアム'91

兵庫県	藤原慎太郎
山口県	太田竜治
新潟県	小林潤一

ダウンロード2

大阪府	井上健一
石川県	高桑外志夫
広島県	植田篤

TVスポーツフットボール

愛媛県	佐々木智洋
大阪府	森真人
宮城県	津田茂実
宮城県	平塚俊宏
広島県	福田斉

GAME MUSIC おっかけ最前線 第24回

GM CD・CT 発売リスト

発売日	タイトル	形態	メーカー名
5/5	コナミ・ゲームボーイ・ミュージック(仮)	CD	キングレコード
5/21	イース・ドラマチック・コンサート	CD	キングレコード
6/5	でたな！ツインビー	CD	キングレコード
6/5	ミュージック・フロム・ダイナソア	CD	キングレコード
6/21	ナムコ・サウンドエクスプレスVOL.5 ローリングサンダー2	CD	ビクター
6/21	新大陸(ZUNTATA)	CD	ポニーキャニオン
6/21	ダブルドラゴン3/ザ・コンバット・ライブス	CD	ポニーキャニオン
6/21	パーフェクト・セレクション・パロディウスだ！	CD	キングレコード
7/5	プレプリマ2	CD	キングレコード
7/21	パーフェクト・コレクション・ソーサリアンⅠ	CD	キングレコード
8/21	J.D.K.BAND SECOND	CD	キングレコード
8/25	ドラゴンナイトⅡ	CD	ポリスター
11/25	スーパーリアル麻雀PⅣ	CD	ポリスター
未定	アクトレイザー・イン・ブラス	CD	アルファレコード

GM VIDEO・LD 発売リスト

発売日	タイトル	形態	メーカー名
5/21	TVゲームの歴史ータイトー編1&2ー	LD	ポニーキャニオン
6/21	TVゲームの歴史ーカプコン編ー	VIDEO	ポニーキャニオン
6/21	TVゲームの歴史ーナムコ編1&2ー	LD	ポニーキャニオン

おたより募集

おたより待ってます。以上（笑）。そんなワケでGMに関するお手紙、このコーナーに対する感想など、いっぱいくださいね。

去年の夏、GMファンに感動と興奮の嵐をまき起こした「GMフェスティバル」が今年も行われることになったぞ!! これはGMファン必見の情報だ!!

決定! 今年の夏も「GMフェスティバル」で激燃えだっ!!

GMファンのみんなに超うれしいお知らせだ。なんと、今年も「ゲームミュージックフェスティバル」が7月30、31日の2日間、東京中野サンプラザで開催されるぞ！

今回の「ゲームミュージックフェスティバル」は、前回のライブにも参加したS.S.T.BAND（SEGA）のほかに、矩形波倶楽部やアルフライラ、J.D.K.BANDなどのGMバンドの参加が予定されているんだ。「ゲームミュージックフェスティバル」に関する情報は、来月のこのコーナーでくわしく紹介するので期待していてね。

出演予定BAND

セガ………S.S.T.BAND
カプコン…アルフ ライラ
コナミ………矩形波倶楽部
ファルコム…J.D.K.BAND
データイースト….Sチーム

ローリングサンダー2
ナムコゲームサウンドエクスプレスVOL.5

ビクター／6月21日発売／¥1,500（税込み）

１つのアイテムを徹底的にこだわり制作した超豪華アルバム、ナムコゲームサウンドエクスプレスの第５弾は『ローリングサンダー2』！ 前作のイメージを残しつつ、さらにジャズ色の濃くなったBGMは、ちょっとアダルトな雰囲気なのだ。

NOW PRINTING

⬅早くもCD化された『ローリングサンダー2』。ゲームをやり込んでない人にもぜひ聴いてもらいたいなぁ……。

新大陸
G.S.M. TAITO 6

ポニーキャニオン／6月21日発売／¥2,500（税込み）

このアルバムは、ZUNTATAにとっては今までとまったくアプローチのしかたの違う、事実上のベストアルバムだ。それぞれの曲を、作曲者（ZUNTATAのメンバー）とアレンジャー（近田春夫氏、上野耕路氏、他）がリメイク、より音楽性の高い作品に仕上がっている。

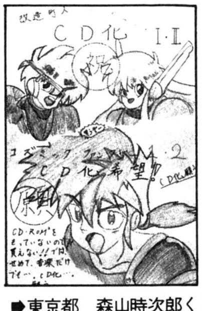
ZUNTATAファンは期待して待つべし！

GMあらかると 第20回

今回は『ストリートファイターII』のウラ技情報をば。ケンでベガを倒した直後、全てのボタンを押し続けると、エンディングでブランカのエンディング曲が流れることがあるぞ。

おたよりGo!Go!

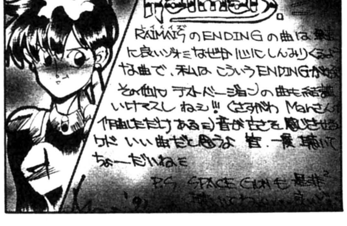
最近おたよりが多くてうれしいですぅ。今月もGMファンのお手紙を紹介します。



➡東京都　森山時次郎くん　私は116枚です(笑)。

⬅高松市　楽真雄くん　CD化されるといいね。





⬅東京都　MARヒミコさん　古き良き時代の名曲ですね。

「ガイナウォーズ」「ファージアスの邪皇帝」に続く

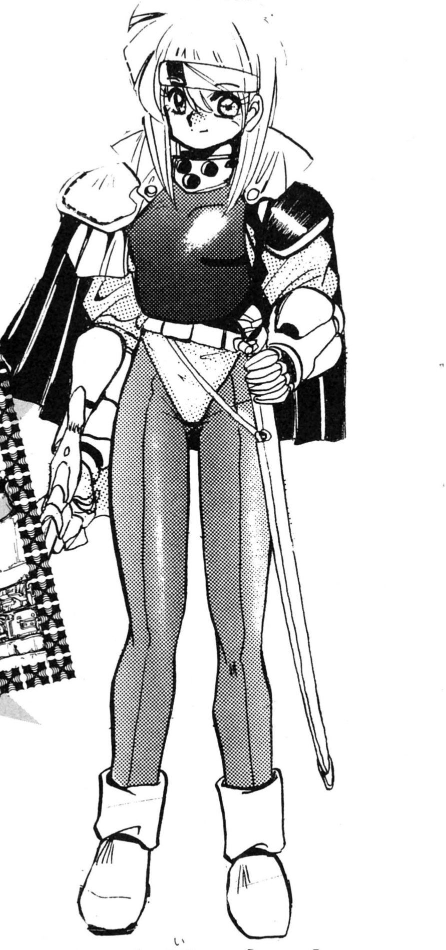
誌上読者参加ゲーム

アイデア大募集!!

ただゲームに参加するだけじゃつまらない。そう考えている読者に、ビッグニュース！　次の作品ではみんなの希望を生かしちゃうのだ!!







1 こんなジャンルが大好きだ！

誌上ゲームでプレイしてみたいジャンルを1つ選んでください。

1．さまざまな種族が活躍するファンタジー戦闘　2．冒険や探索が中心のファンタジーRPG　3．SFメカアクション　4．SF戦争　5．冒険SF　6．F1などのレース　7．その他（意見を記入）

2 こんなページ構成にしてほしい！

誌上ゲームをよりおもしろくするための方法を1つ選んでください。

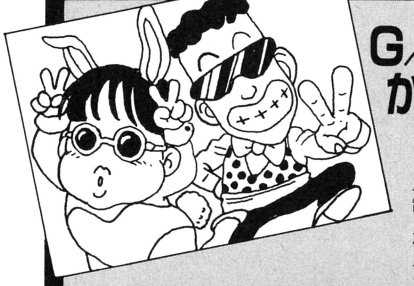
1．コミックとゲームをリンクさせる　2．小説とゲームをリンクさせる　3．トップ得点のプレイヤーの活躍をくわしく紹介する　4．たくさんのプレイヤーを紹介する　5．その他（意見を記入）

3 連載中のゲームにひとこと言いたい！

現在連載中の誌上ゲーム「ガイナウォーズ」と「ファージアスの邪皇帝」に関する意見や感想を書いてください。いままでゲームに参加したことがない人だって、ここがめんどうくさいからヤダ、というような意見があるはず。そんな意見をどんどん書いてね。

4 次のゲームはこれだ！

新しい誌上ゲームのアイデアを書いてください。ジャンル、ストーリー展開や世界設定、ゲームの進め方なども一緒にして、なるべく具体的に書いてください。いままでに見たこともないような、スゴいアイデアを期待してるぞ！



G/Fプロジェクトからひとこと

誌上ゲームは普通のゲームと違って、月刊の雑誌という制限の中で進めていかなきゃならない。そこをよく考えてアイデアを練ってほしいな。

応募要項

1～4までの回答を記入した用紙（レポート用紙など）を、封筒に入れて送ろう。アイデアを採用された方の中から3名にPCエンジンのソフトを各1本、3名に㊙PCエンジンテレカをプレゼント！

●しめ切り　平成3年6月27日の消印有効

●あて先　〒102　東京都千代田区九段南4-7-16　市ヶ谷KTビル　㊙PCエンジン編集部「読者参加ゲームアイデア募集」係

　イラスト／杉山真理　うらべすう　高長 歩　薄葉士郎

THE ROAD OF MASTER UP!



植山幹郎の
新ゲームデザイナー養成講座
実践編

マスターアップへの道

お待たせしました！　圧倒的な再開要望の声に応えて新装開店となった「新ゲームデザイナー養成講座」。しかも、今回は実践編！　なんと商品化を前提にしたゲーム作りに、キミたちも一緒に参加してもらうのだ！

第1回

ゲームジャンルの決定!



植山幹郎
ゲームディレクター
㈱ハドソン技術本部
プロジェクト推進課
課長

キミたちのアイデアが商品化されるゲームに反映されるのだ!

先日、後藤副編集長が、札幌にあるハドソン技術本部に、約200枚のアンケートハガキと数点の企画書を持って現れました。連載終了宣言をしたばかりなので、2～3か月はライター生活から解放されると思いきや、世の中そんなに甘くはないですね。早々に連載が再開してしまいました。

さて、これからのこの講座の展開についてですが、可能な限り通常のゲーム作りの流れにそって話を進めていこうと思っています。我々が日常的に行っているような企画会議に代えて、この講座で随時みなさんからのアイデアを募集し、それらを私とスタッフでまとめ上げていく予定でいます。それにしても雑誌の上でゲームを作り、今度はそれを商品化しようと企んでいるわけですから、我ながらとんでもない企画を考えたものです。

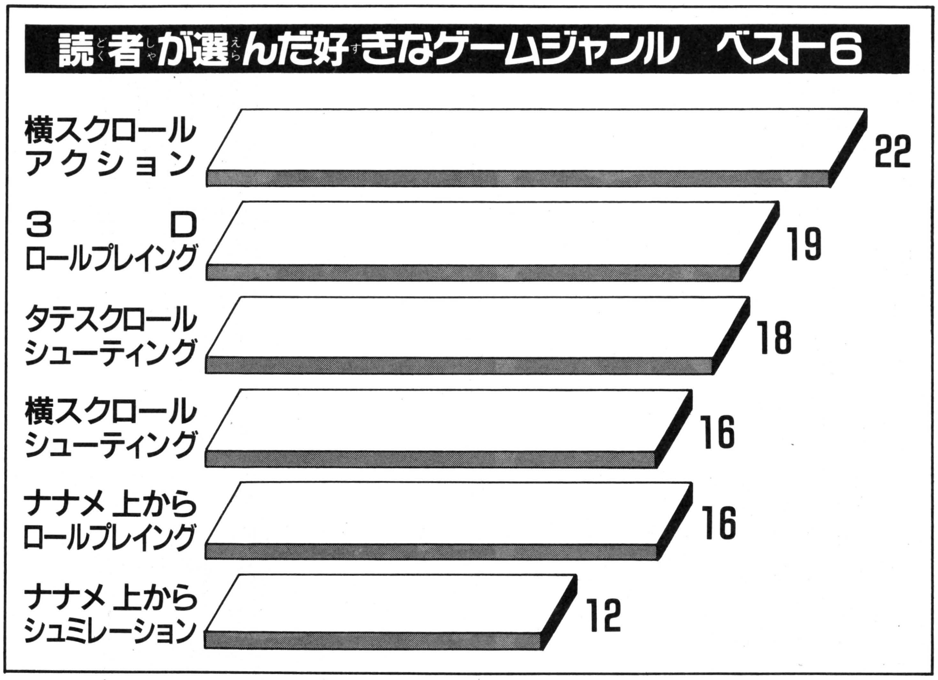
しかも、今回は本当の白紙の状態からのスタート。今の私の頭の中も「無」の状態で、ゲームのジャンルさえも決めていません。そんなわけで、実際のゲーム作りの雰囲気そのままを、みなさんにかなり具体的に味わっていただけると思います。

さて、まずはアンケートハガキの集計を参考にしながら、早速ゲームジャンルを決めていきましょう。それにしてもたくさんのハガキを送っていただき、本当にありがとうございました。激励してくださる方やら質問してくる人やらで、実に盛りだくさんのアンケートハガキでしたが、とにかく全部読ませてもらいました。

私の予想に反して、集計の結果は意外なものでした。まず「横スクロール＋アクション」が一番多かったのですが、ダントツのぶっちぎりというほどでもありません。その後に「3D＋ロールプレイング」、「タテスクロール＋シューティング」、「ナナメ上からのふかん＋ロールプレイング」、「横スクロール＋シ

　イラスト／冨士宏　似顔絵／中野豪

ューティング」と続くのですが、比較的同じくらいの枚数で、ほぼ横一線になってしまったのです。集計結果はもっと偏ると考えていた私としては、ちょっと意外な結果というしかありません。私個人は、ゲームのジャンルによる好き嫌いはまったくなく、みなさんの意見に従おうと思っていたのですが、世の中うまくいかないものですね。



ゲームジャンル決定にまつわる諸々の問題点を考えてみよう

しかし、何事も即行動を信条としている私としては、もうこの場でジャンルを決めちゃいたいと思います！

で、最近私が作り手として作りたいと思っているのは、4月に発売された『アドベンチャーアイランド』のような、よく練られたアクション・RPGなのです。あのゲームは、マップの構成といい主人公キャラクターの変身といい、実によくできたゲームだと思います。まあ、強いてこのゲームの難点を挙げるとしたら、キャラクターやタイトルとかの知名度が低いということだけでしょう。実はこのゲーム、一連のワンダーボーイ・シリーズの中の1本で、以前ハドソンから発売された『ビックリマン・ワールド』の続編なのです。私としてはこの線を狙いたいのですが、商品化を考えると、少々売りが弱いんじゃないかという気がします。

もちろん、雑誌の上での話なんだから、単純に好きなものを作ればいい、という意見の人もいるでしょう。しかし、せっかくみんなでゲームの企画を練り上げるのですから、趣味の世界に終わらせず、最後まで商品化の線は崩さずに進めたいと思うのです。そのためには、他の商品にないようなセールスポイントが必要でしょう。そういったことを考慮しながら、各ジャンルごとの問題点を順次考えてみましょう。

まずは、一番人気の横スクロール・アクション。このジャンルは発売されるタイトル数も多く、作品自体のインパクトを出すのがかなり大変です。で、こんなときに我が社でよくとられる戦法は、キャラクターものを使っての開発です。安易な方法だと言われるかもしれませんが、作品の注目度を高めるためには効果的な方法だと思います。作り手側には大切な1本でも、買う側にはたくさんの中の1本なのです。一概にこのやり方を否定はできないと思います。その他の方法として、ゲームシステムを画期的なものにするとか、マイキャラがいろいろなことをできるようにするとか、さまざまなアイデアが考えられるでしょうが、やはりゲームの基本はシンプルさだと思います。ゲームの複雑化を避けてシンプルなシステムを使って企画し、別の視点からセールスポイントを考える必要があると思います。

次に3D・RPGですが、この手のゲームは何よりもシナリオが肝心です。1人の頭の中に展開されている世界を、シナリオを通じてプレイヤーに伝えていくのですが、たいていはこのシナリオのまとめ上げで泥沼化しがちです。まして雑誌を通じてだともっと難しくなると思うので、今回はやめておきましょう。

PCエンジンならではの特徴をフルに生かしたゲームとは何？

また次に、タテスクロールのシューティングですが、これは比較的作りやすいジャンルといえます。毎年恒例のキャラバン・ソフトと同様に作ればよいのですから、これは楽勝でしょう。しかし、今回こそ担当しなかったものの、去年、一昨年とやらせていただきましたので別のジャンルにしたいと思います。またシューティングの話が出たついでに、横スクロールのシューティングにいっちゃいます。これはなかなか魅力あるジャンルでかなり触手が動くのですが、去年スーパーグラフィックスで『オルディネス』を担当したものですから、このジャンルもパスしたいですね。

最後にナナメ上からのふかんのRPGですが、これは3D・RPGと違いアクション主体になりますので、シナリオ関係の泥沼化は避けられそうです。現在開発中の『ニュートピアII』と競合しますが、このジャンルはちょっとやってみたい気がします。

とまあ、アンケートハガキの上位5ジャンルについて簡単に書いてきましたが、これという決め手が見つかりません。そこでセールスポイントを先に考えて、それからジャンル決めをしましょう。

で、他の機種に絶対ないPCエンジンの特徴といったら、やはり5人プレイができることですね。去年、『ボンバーマン』で5人プレイが盛り上がりました。そのためにマルチタップを買った人もいたと思いますので、多人数でも遊べるゲームがいいのではないかと思います。そこで今回の企画は、5人プレイのアクションゲームで進めましょう。ただし、対戦型にすると『ボンバーマン』のような、スクロールなしのゲームになっちゃいますよね。どうせだったら5人で協力して、サクサクと歩き回ったほうが楽しいはず。ということで、ゲームジャンルは5人プレイのアクション・RPGに決定しちゃいます！

次回までにバックボーンになるストーリーや、ラフな画面レイアウトとかを用意しておきます。それらの材料を基にして企画書を作成してみましょう。もちろん図解入りで企画書作りを伝授します。乞うご期待。

植山さん（質問、意見などをお寄せください）あて先 〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル ㈱PCエンジン編集部 ゲームデザイナー講座係

4月号アンケート当選者発表／福島県・榊枝健、千葉県・山野辺浩治、北海道・松久浩伸、奈良県・岩本亮紀、石川県・高桑外志夫（以上『ポピュラス』）
長崎県・小路島幸弘、京都府・河原秀史、北海道・岡田耕作、宮城県・熊谷聖司、神奈川県・中垣雅樹（以上『アドベンチャーアイランド』）

おたよりカムカム

いくぞパラダイス

イボンヌ木村失踪➡サルボン木村復活！ までを詳細に報じた過去2回の「いくパラ」。なんつーか、もう連続テレビ小説や大河ドラマのようでしたねえ。今月も奥の深い感動をアナタにお届けするぜ!!

イボンヌが人間に戻れる日はいつ来るのっ!? の巻なのぢゃ～！



サルボン木村のコピージャングル

ウキキーッ、先月号より、ますます人間離れしてきた木村だぞっ。「サルは死ぬまで治らない」というコトワザがあるが、ありゃホントだな。いま木村は、人間に戻るリハビリ中なのだ……早く人間になりた～い！

百獣の王

今月の文句あっか！

『ジャッキー　チェン』

鼻だけが、似ている…

滋賀県　たこだよ～ん

2000MAC

なんだよー、鼻が似てりゃジューブンじゃねーかよー。木村なんか、盛本のイラスト見るたびに激怒してんだぞっ。口と目はハミダシてるし、鼻なんかカエルみたいだし、これのどこが木村に似てるってんだよ、え？　盛本～！　ホントにこんな顔だったら、オシリに爆竹つっこまれてとっくに殺されてるよ、あたしゃ。

今月の鬼！

『パチ夫くん　幻の伝説』

パチンコに、幻の伝説もクソもない

神奈川県　おかま金子

1500MAC

あんた、パチンコをバカにしちゃいけんよ。そんなこといったら、パチンコで勝った日はスキップして帰宅する木村の父の立場はどーなるのだ。彼の58年間の人生をイッキに否定するなんて、あんた、鬼やぁ～！

今月のウンコ事情

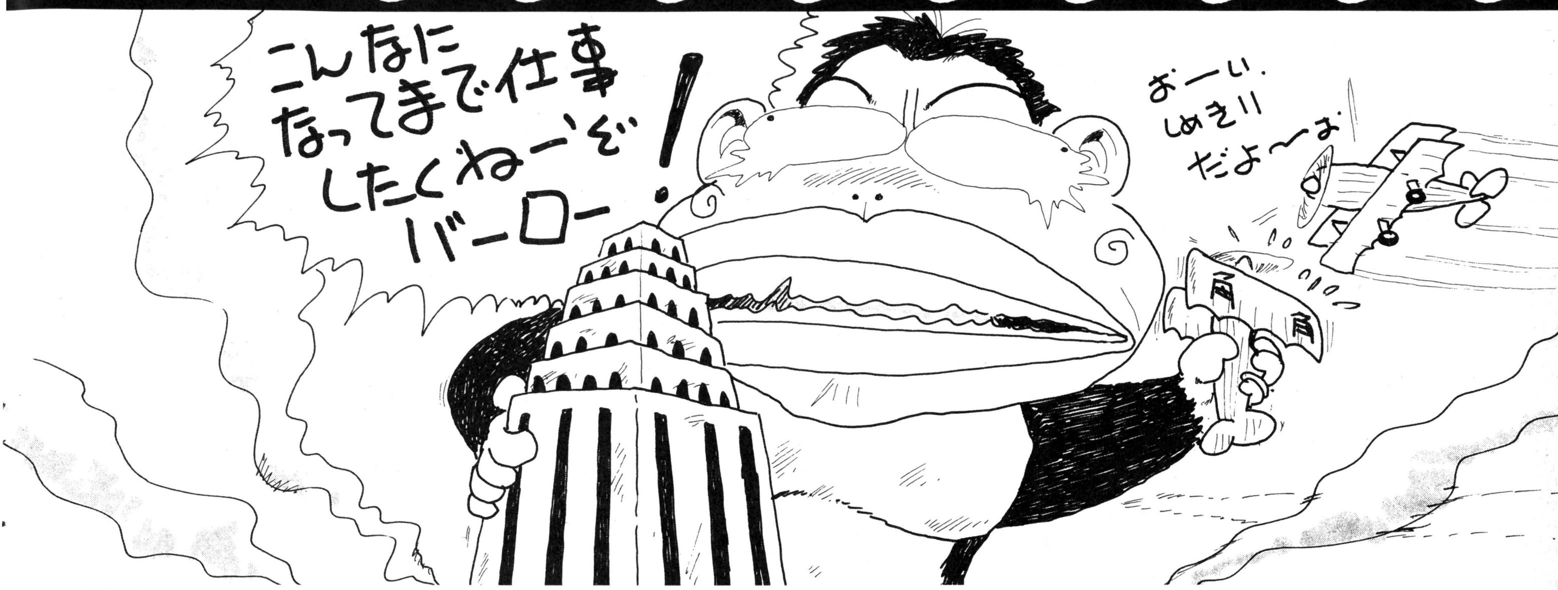
『プロ野球ワールドスタジアム'91』

『ワースタ'91』の選手よ、アウトになるのがイヤだったら、アウトになって帰っていくときの足の速さを活かせ！

島根県　酔い倒れたおやじ

1000MAC

野球選手って、塁に出てるときに急にウンコしたくなったら、どーすんだろ。やっぱガマンするのかな。もしかするとあの選手たちは、アウトになると、ベンチじゃなくて便器に突進してるのかもしんないぞ。



今月の友情とはなんだ！

『ソン　ソンII』

八戒よ、仲間になぜ、如意棒を売りつける？

山口県　牛島圭一

そりゃーあんた、友情より金のほーが大切だからだ。とくに八戒みたいに太ってると、エンゲル係数が高くてタイヘンなのよ。え？　おめーもそーだろって？　バーロー！　木村は……木村は、ダイエット中だいっ。

500MAC

今月のそれがどーした！

『熱血高校ドッジボール部PC番外編』

はじめて『熱血ドッジ』をやったとき、「こうじ」というヤツが出てきて、オレも「こうじ」だから感動してしまった。

兵庫県　こうじ

ふーん……それがどーしたってんだよ！　オマエな、感想文書いてんじゃないんだよっ。そんな個人的なこと書いてきたって、フォローのしようがないざんしょ。オマエ、もしかして、すごいヘンなヤツだろっ。

500MAC

イボンヌにひと言

謎の怪文書がゾクゾクと送られてきたのであった、の巻。

今月はとくにヘンなハガキを紹介するぞ。まず岐阜県の“鉄ちゃん”「タラコは食うな」……？？？　うーむ、激しく意味不明ぢゃ！　いったいキミはなにをいいたいのかね？　それから神奈川県の“怪力ババ”。「俺が捜してペットとして飼ってやるから待ってろ」。だれが待ってるかよ、バーロー！

にがお絵コーナー

こ、こわいっ！　東京都の“うずら”、おめーのイラスト見て、木村はメチャクチャこわかったぞ！　顔やアングルもスゴイが、点描によるミョーな立体感がブキミだ！　オマエ、自分で描いてて、こわくなかった？　「パワーUPして帰ってきてくれ」って、この絵以上にパワーアップしたら、木村は自分がこわくて鏡も見れねーよ。うーむ、つくづく恐ろしいヤツ！

➡東京都／うずら　ド〜ンと600MAC。



⬅富山県／おえっ〜!!　400MAC。



⬅静岡県／ヨッシー　400MAC。



⬅愛知県／アヘアヘウ　400MAC。



なめてんのかおメーら

今月はコピーではなく、「ひと言コーナー」のヤツにイチャモンをつける。秋田県の“ＰＣ星人”、オメーだ。「このコーナー（コピー天国のことね）が終わったら、仕事がなくなるんじゃないですか？」って、よけーなお世話だい！　怒りの100ＭＡＣ、送りつけてやる！

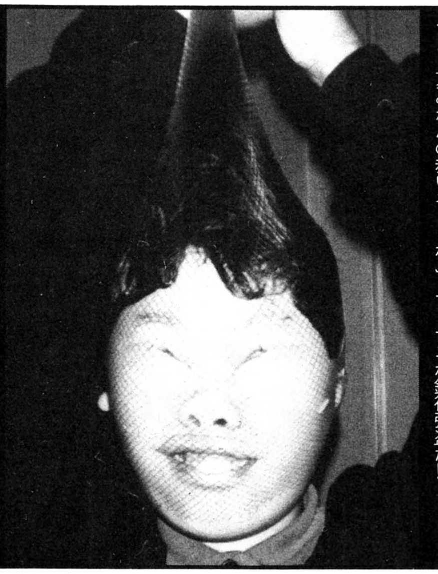
最後に一発

今月は、コピーの作品がイマイチ不発だったな。みんな、木村がサルになったと思って、ナメてんじゃねーぞっ。もっと、ビシバシおもしろいのを送ってくれよな！　おもしろかったヤツには、ＭＡＣだけでなく、木村の投げキッスを送っちゃうぞ。どーだ、ウレシイだろー。病気がうつるぞ、ウキキ！

まぬけづらさん いらっしゃ〜い



今月のチャンプ



⬅神奈川県／チョコボGT「銀行強盗から帰ってきたところだ」ってさ。夏みかんの赤いネットかぶって、ナニが銀行強盗だ!!

今月も心の底から「まぬけづら!!」と呼んでしまうようなすばらしい顔の数々が集まってくれた。ホント、日本は平和だ。

まずはチャンプを紹介しよう。神奈川県の"チョコボGT"だ。赤いネットをかぶっただけでも十分にまぬけなのに、思いっきり上に引っぱっちゃって。よくやってくれました!! 拍手とともに2000MACだ。準チャンプは大分県の"天と地のすけ"。おとな2人につかまって、かなりおびえている感じがよく伝わってくるよな。かわい気があるところが気に入ったぞ! 1500MAC。

その他のまぬけづらさんは7名。母の写真を送ってきたのは"復活!!デビッド坊主"だ。「うちの母が思い出し笑いをしているところ。このあと、母はお菓子とまちがえて指を力いっぱいかみました」そうな。気の毒な母に、500MACを贈るぞ。次は学校で隣りの席に座っている女のコの写真を送ってきた"紫の鏡"だ。もとはとってもカワイ子ちゃんなんだってよ! フォローも忘れないところがおとなだな。500MAC。"おかしな土居"が送ってきたのは自分の修学旅行のときの「最高傑作」だ。まあなかなかイイ線いってるけど、インパクトに欠ける点が残念! ガンバッているってことで、800MACを進呈するから、次作には全力でまぬけづらを写すこと!! あと、"T－72は弱かった"のはどうってことのない顔だが、生まれたときからまぬけづらってふんい気が好きだ。いつもヌボーとしてるんだろうな。800MAC。この他の紹介できなかった人々にもそれぞれ500MAC。来月もまたよろしくな!!

今月の準チャンプ



⬅大分県／天と地のすけ　おとな2人に寄ってたかってイタブラレている哀れっぽいまぬけづらがいいぞ。

その他のまぬけづらさんたち。





⬆千葉県／復活!!デビッド坊主　母のまぬけづら。



⬆神奈川県／松村英治　小学生のときの写真です。



⬆山梨県／紫の鏡　GFの写真なのか？　熱いぜ。



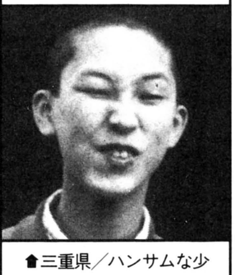
⬆宮崎県／おかしな土居　修学旅行のときの写真。



⬆愛知県／オレのネコ　ピンボケの写真で残念!!



⬆大阪府／T－72は弱かった　先天的まぬけづら。



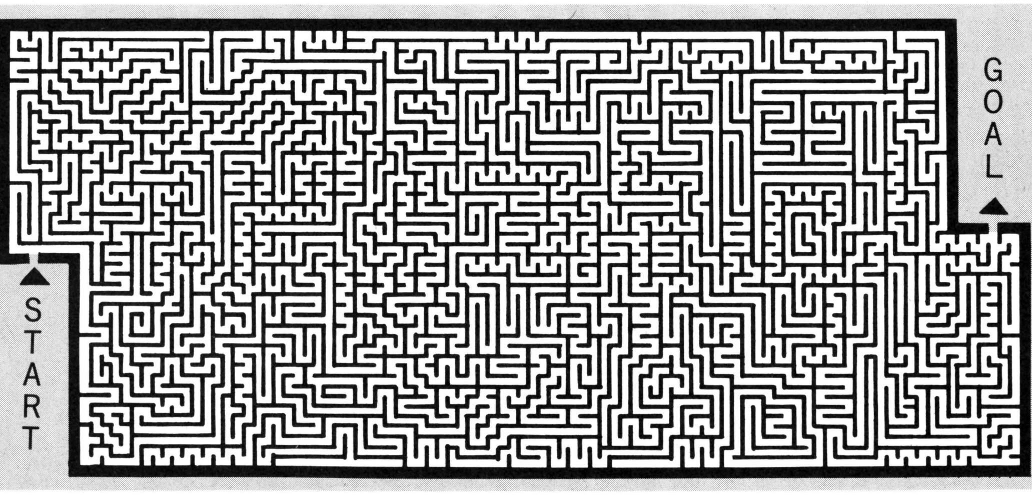
⬆三重県／ハンサムな少年　ハンサムってだれが？





クイズの花園

毎度おなじみの迷路クイズですっ。スタートから迷路をうまく通ってゴールにたどりつくと、ある言葉が現れちゃう。それをハガキに書いて送ってね♡ 正解者の中から5名にそれぞれ1000MACを進呈します! なるべくおたよりなんかも一緒に書いてくれるとすごォくうれしいな。締め切りは6月15日です。



天声珍語

寝たきり雀　意味／雀もボケる。（青森県／奇妙な意味不明）
雀もアルツハイマーしちゃうのかどうか知らんが、500MAC進呈。

クソから出たマコト　意味／マコトという名前のヤツはクソから誕生したという伝説。（大阪府／藩舞羅飛大佐）
マコトが出てきたっていうデカイクソはいったいだれがしたんだ？ま、とにかく400MACを贈ろう。

けつの穴、千本ノック　意味／近くにトイレがないときはけつに千本ノックを受けても我慢しろ！ということ。（千葉県／JIN）
何だかよくわかんないけど、オカシイぞ。しかし、けつの穴にノックを受けたらぢになるな。500MAC。

出るクイは浮かれる　意味／目立てばだれだって浮かれてしまう。（岐阜県／ジョナサン）
言いたいことはわかる。400MAC。

雀の子そこのけそこのけ仲村トオル　意味／雀も思わず道をゆずるような有名人のこと。（宮崎県／おりまきじと）
うまくまとめたな！500MAC。

イチモツ置く　意味／イチモツを置いてニューハーフになること。（兵庫県／今は夜中じゃ）
"一目おく"の変形に400MACだ。

年寄りのヒヤシンス　意味／敬老の日にはヒヤシンスを贈ろう！（富山県／タコ波）
年寄り思いなキミに400MAC。



新コーナー2つ大募集!!

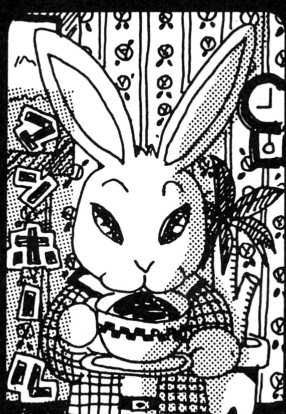
さかさ言葉でドン！

フツーに読むとどってコトない文章（言葉）だけど、逆から読んでもちゃんと意味がとれる、オモシロさかさ言葉を募集するぞ。右のイラストの「ワタシマケマシタワ」なんて古典的だよね。キミたちにはもっとハイレベルのさかさ言葉を期待してるでやんす。ゲーム関係の言葉が入っていればもちろんポイントは高くなる。がんばって!!



ゲームイラスト展

もう１コはイラストのコーナーの募集だ。キミの好きなゲームについてのイラストを送ってほしい。ただし、ゲームの中の１シーンをイラスト化すること！例をあげると、右のようなイラストになるんだけど、どういう絵を描けばいいかわかってくれるかな？　とにかく実際やってみたゲームの中で気に入ったシーンを描けばいいってわけだ。



ジャンジャン投稿してちょ!!

あて先　〒102　東京都千代田区九段南４－７－16　市ケ谷ＫＴビル　㊕ＰＣエンジン編集部「いくパラ」○○係

イラスト／盛本康成・杉山真理・中野豪・星野由美子・今わ野Q太郎　クイズ作成／草野公平

郵便はがき

1 0 2 - □□

おそれいりますが41円切手をはってください。

東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル
角川書店
マル勝PCエンジン編集部
「新作ソフトプレゼント⑦」係行

あなたの希望する商品名は?	
表紙のイラストに対する意見をお聞かせください	1.好き　2.きらい 3.その他(　　)
あなたはPCエンジンを持っていますか?	1.持っている　2.持っていない　3.いらない 4.買う予定がある(　　月頃)　○をつけてください
あなたはCDロムを持っていますか?	1.持っている　2.持っていない　3.いらない 4.買う予定がある(　　月頃)　○をつけてください
あなたはスーパーファミコンを持っていますか?	1.持っている　2.持っていない　3.いらない 4.買う予定がある(　　月頃)　○をつけてください

住所　〒

☎　(　　)

氏名

性別	男・女
年齢・学年	歳　年
職業(学校名)	

●応募方法は119ページを見てね。

〈キリトリ線〉

〈キリトリ線〉

誌上ゲーム『ファージアスの邪皇帝』参加ハガキ

a プレイヤー氏名(カタカナ9文字以内)

b キャラクター名(カタカナ9文字以内)

c パーティメンバー&アイテム(3つの番号と、その下に持たせたいアイテム番号を記入)
メンバー
アイテム

d ギルドの選択(1つの番号を記入)

e バトルロードの選択(1つの番号に○をつける)
1 2 3 4 5 6 7 8

f 領主コマンド(国民に出す命令を自由に記入。領主はワクを赤ペンで囲んでください。)

●おてがみ&敵キャラデザイン募集コーナー

このハガキの締切りは6月14日(消印有効)

よかった記事3つの番号に○を、つまらなかった記事1つに×をつけてください。

記事名		記事名	
徹底追跡／PCエンジン新構想	1	メイキング・オブ・ニュートピアII	13
コブラII	2	天外余興II	14
パワーイレブン	3	ソフトヒットチャート	15
シャーロック・ホームズの探偵講座	4	㊖桃太郎かわら版	16
スプラッシュレイク	5	月刊アーケード専科	17
裏技的達人	6	PC移植市況月報	18
誌上ゲーム／ファージアスの邪皇帝	7	お毒味チャート	19
コミック／ロードス島戦記	8	コミック／ヤコペッティの優雅な生活	20
SFノベル／サイバーナイト	9	MAC	21
GMおっかけ最前線	10	NEW SOFT TIMES	22
ゲームデザイナー虎の穴	11	タイムスケジュール	23
読者ページ／いくいくパラダイス	12	付録／ロードス島戦記㊡ガイドブック	24

●P.172の"TIME Schedule"のなかで、あなたがぜひやってみたいゲームを2つ書いてください。

●では、これから発売されるすべての家庭用ゲーム機のソフトで、現在もっともプレイしたいものを2つ書いてください。

●今まで発売されたPCエンジンのゲームのなかから、好きなものを1つ書いてください。

●PCエンジンの新構想について、感想や意見を書いてください。

●あなたは㊖PCエンジンを毎号読んでいますか？ 1つ選んでください。
1、毎号読んでいた　2、ときどき読んでいた
3、企画によっては読んでいた　4、初めて読んだ

●上の問いで1以外に○をした人は、本誌を買った理由を教えてください。

〈キリトリ線〉

〈キリトリ線〉

氏名		ペンネーム	
住所	〒 ☎ (　　)		
性別	男・女	職業（学校名）	
年齢・学年	歳　　年		

「ファージアスの邪皇帝④」係行
㊖PCエンジン編集部
角川書店
市ヶ谷KTビル
東京都千代田区九段南4-7-16

おそれいりますが41円切手をはってください。

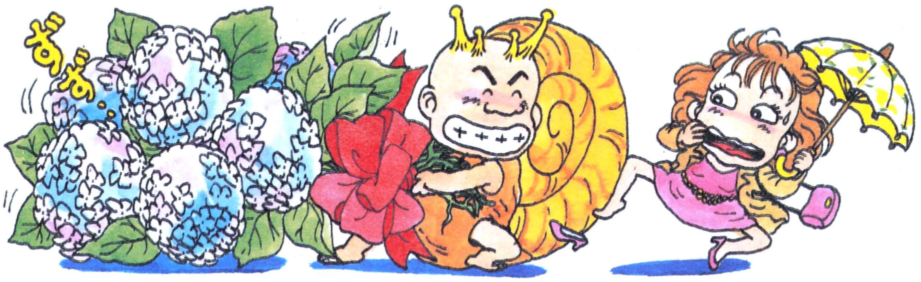
102-

郵便はがき

COME COME

PRESENT

今月もとっても豪華なプレゼントをたくさんそろえたぞ。グッズなどは手に入りにくい物ばかりだよ。これはもう応募するしかない！

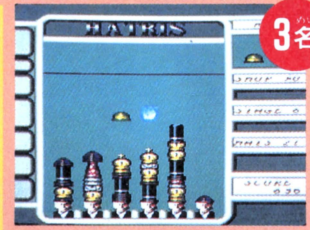


SOFT

ハットリス

マイクロキャビン 発売中 ￥5800

3名



⬆あのＰＺＧの名作『テトリス』の作者の最新作だ。

ポンピングワールド

ハドソン 5月31日発売 ￥4500

5名

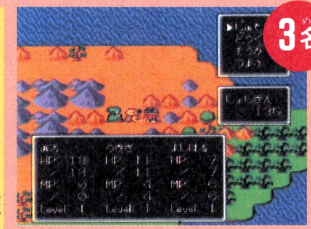


⬆見た目はシンプルなＡＣＴだが、じっさいやってみると結構もえるぞ。

ウルトラボックス第4号

ビクター音産 発売中 ￥4800

3名



⬆楽しいゲームがいっぱい詰まったこのソフト。今回はＲＰＧも入ってるよ。

スプラッシュレイク

NECアベニュー 6月28日発売 ￥5800

3名



⬆へんてこりんな鳥(？)が登場するちょっとかわったＡ・ＰＺＧ。

GOODS

『サイレントメビウス』ポスター

10名

提供／コミックコンプ



➡この夏公開の「サイレントメビウス」の劇場用ポスター。貴重品だぞ。

メディアリングトレーナー

5名

提供／メディアリング



➡この季節にピッタリのメディアリング特製トレーナーを5名に。

『BURAI』下じき

5名

提供／リバーヒルソフト



➡超かっこいい「BURAI」のロゴが入ったオリジナル下じきだ。

応募方法

欲しいプレゼントを見つけたキミは、今月号のハガキに切手を貼り、希望するプレゼント名とアンケートの答えを記入して、㊙PCエンジン編集部へ送ろう。アンケートはゴマをすらずに正直に書いてね。今回のしめ切りは6月27日(当日消印有効)。ポストへ走れっ！

COME ON！

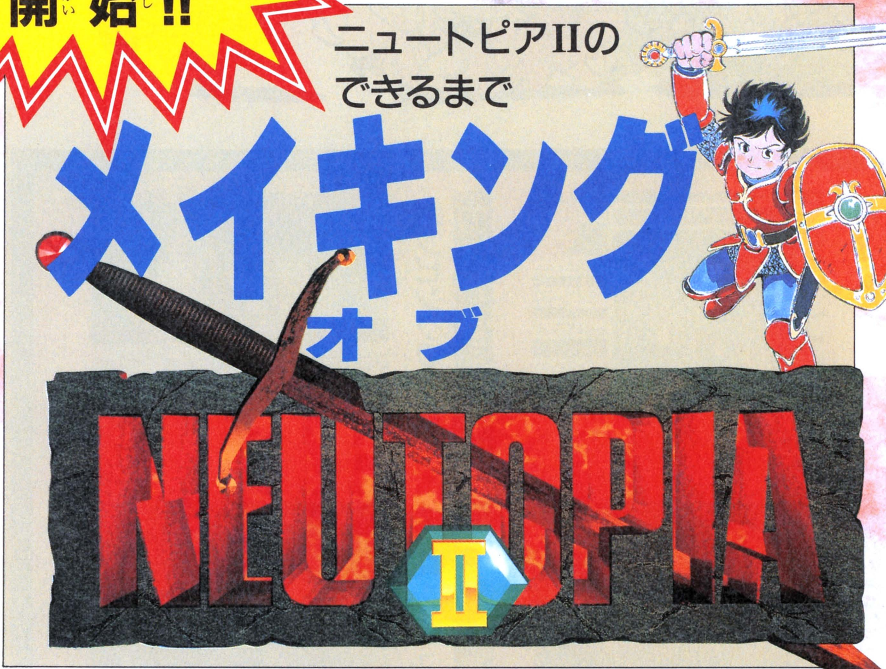
イラスト／杉山真理

巨弾新連載開始!!

制作者自ら語る「これがゲーム作りだ」

ニュートピアIIのできるまで

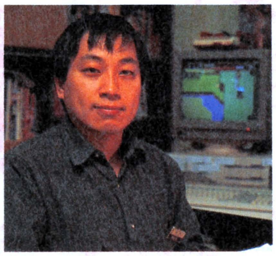
メイキング オブ NEUTOPIA II



ジャンジャカジャーン！ ゲームデザイナーが自ら筆をとり、ゲーム作りのすべてを明かす、業界初の新企画ここに誕生!! さあ、心して読もう!!

筆者紹介

㈱ハドソン
企画開発本部
ゲームデザイナー
藤原茂樹



昭和34年、大阪生まれ。某アーケードメーカーでヒット作を多数開発した後、ハドソンに入社。自ら開発現場で企画を担当しつつ、業界10年の経験を生かし後進の育成にも余念がない。代表作は『ドラえもん』『桃太郎活劇』。

第1回 企画書とゲームシステム作りでゲームの基礎が決まる

はじめまして、ハドソンのゲームデザイナー藤原です。今月から半年にわたって、現在、私と3～4人の仲間で鋭意開発中の『ニュートピアII』を少し趣向を凝らした形式で、基本的なゲーム作りの流れを追って、お話ししてゆきたいと思います。とくに今回は第1回ということで、ゲーム作りの中でもすべてのスタート地点、基盤となる企画書作りとゲームシステムの構築、システム仕様書の要点をくわしく読者のみなさんにご説明いたします。

実際の開発は中盤を越えたところです。開発者のひとりである私が現場で書き、実際に使った企画書や各仕様書、マップなどをおりませながら、『ニュートピアII』の世界へご案内したいと思います。

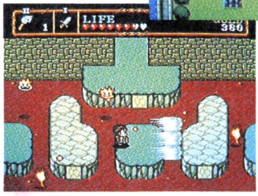


⬅残像を残しながら、タイトルロゴが出現します。実際に動いている画面をお見せできないのが残念です。



⬅海の迷宮の入口の前で戦う主人公(実際には画面が揺らぎます)。





⬆前作の「ユリウスの神殿」。豪華になって新登場。

⬅魔法のひとつ「風の杖」を使って火の海を進め。

私が断言する IIはココが違う!

❶盛りだくさんのイベント

ふつうゲームでイベントを見せる場合、画面を切り換えてしまうことが多いのですが『ニュートピアII』では、フィールドマップ上で実際のキャラクターたちがイベントを表現します。凝った演出の数々の見せ場が、プレイヤーを飽きさせません。

❷ドハデな武器

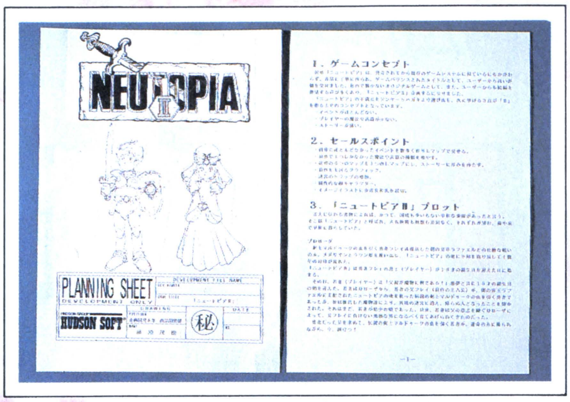
前作で1種類しかなかった武器や魔法も「II」では伸縮自在のフレイルやブーメランなどの武器、魔法も「風」「雷」が加わり、どれも思いっきり強力で攻撃力が多彩になり、ゲーム性がUPしています。

❸個性的なキャラ

人気アニメーター安彦良和氏の協力による主要キャラや『II』の敵キャラ群は100%エンタテインメントに徹し、デザイン、動き、攻撃などが、意志を持ってニュートピアの世界に息づいています。

ゲーム制作の第1歩は企画書から

コンセプト／セールスポイント



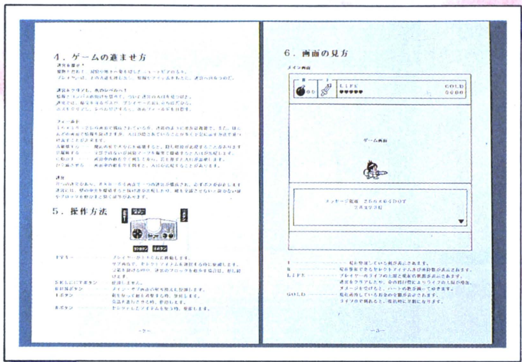
「こんなゲームが？」の意志表示のためアイデアやゲームの内容を、他人にもわかりやすいように絵や文章で表現し、まとめあげたのが、企画書です。企画書作り、ここからゲームソフト制作のすべてが始まると言っても過言でなく、それだけに最も重要な作業なのです。

では、本邦初公開『ニュートピアII』の企画書で、企画書作りの段階を、順を追って説明しましょう。

コンセプトとは、このゲームタイトル（商品）をなぜ作るのか？　意義づけや市場の裏づけを説明します。『II』では続編を望むユーザーの声が、コンセプトになっています。

セールスポイントとは、ほかのゲームと違う売り、面白さを説明します。『II』では、武器・魔法が少ない、イベントが少ないなど、前作のユーザーの不満の解決がセールスとなっています。

ゲーム進行・操作方法／画面構成

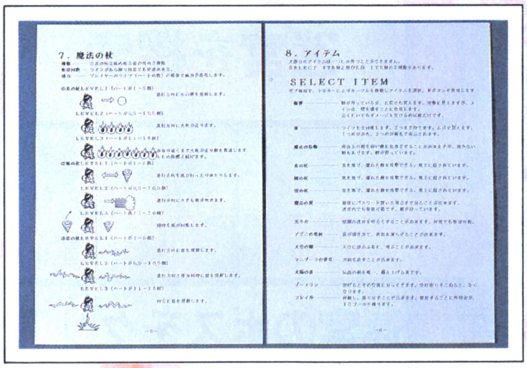


ゲーム進行とは、ゲームの目的や全体の流れを説明します。『II』では、フィールドマップ上で敵と戦闘→村や洞窟で情報収集→迷宮探索→迷宮のボスクリア、アイテム取得→イベントクリアがゲーム全体の流れとなっています。

操作方法とは、パッドの各部分が、ゲーム中でどんな役割をするかを説明します。『II』では、十字キー：プレイヤーの移動・セレクトアイテムの選択に使用、ランボタン：メイン・サブ画面の切り換えに使用、①ボタン：剣での攻撃・会話進行に使用、②ボタン：セレクトアイテムの使用、というように決めています。

画面構成とは、ゲームプレイ中、ユーザーに与える情報（ライフ、所持金、アイテム、会話）の表示位置を画面にレイアウトし、説明します。

プレイヤーの武器・魔法／アイテム

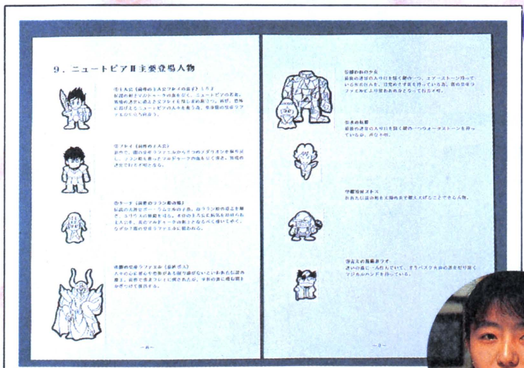


プレイヤーの武器・魔法では、プレイヤーのノーマルやレベルアップされた状態での攻撃力や特徴を説明します。『II』の企画意図として、かなりこの部分をグレードアップしています。前作では剣しかなかった武器も、『II』では振り回して近距離の敵すべてにダメージを与えるフレイルや、遠くの敵を攻撃できるブーメランなどが増え、攻撃方法もバラエティに富んでいます。

魔法は前作では「炎の杖」だけでしたが、『II』では「風の杖」「雷の杖」の2種類が加わり、魔法も強力な攻撃手段となっています。また、魔法の攻撃力は、プレイヤーの成長（ハートの数）にともなって大きくなってゆきます。

このように、いちばん知ってほしい部分を絵にして、できるだけわかりやすく作るのが、人に見せる企画書を作るコツなのです。

主要登場キャラクターの紹介





私も手伝いました

主要登場キャラクターの紹介では、本作のように企画がアクションRPGである場合、ストーリーに関わる主要キャラを絵とともに紹介します。今回は企画者である私と『桃太郎活劇』に続いて2度めのおつきあいの高岡さんにラフデザインを手伝ってもらいました。ゲーム中の敵キャラのドット絵もすべて彼女が描いています。どれもかわいらしく心温まる敵キャラで、やっつけてしまうのが惜しいくらいです。

また、『ニュートピアII』の主要キャラは、「機動戦士ガンダム」などでキャラクターデザインを手がけた、安彦良和氏がイメージイラストやパッケージデザインを担当しています。回を重ねるごとに紹介してゆく予定です。ご期待ください。

これで、『ニュートピアII』の企画書の説明は終わりますが、ゲームのあらすじなど誌面スペースの関係で、抜けている箇所がたくさんあります。でも企画書作りの流れはつかんでもらえたのではと思います。

ゲームの流れを構築する

ゲームの中でプレイヤーが何をするのかを組み立てる

A フィールドマップ上で敵と戦闘

プレイヤーの冒険の舞台は、まず地上面16×16＝256画面のフィールドマップで構成されています。闇の皇帝ラファエルの復活で、平和だったニュートピアの地に再び魔物たちが大暴れし、プレイヤーは魔物を倒しながら、自らもレベルアップして父フレイを探し求めます。



⬅行方不明の父フレイを求めて、新たな冒険の旅に出る主人公。

B 村や洞窟で情報収集

基本的には、街や村の家の中で人と会話することができますが、ニュートピアの世界では、魔物を恐れて洞窟や地下に姿を隠した人たちが、たくさんいます。爆弾で壁を破壊したり、岩を動かしたりして、隠れた入口を探し出すことで、ほとんどの画面で情報を聞くことができます。



⬅村の人々や隠し洞窟から、迷宮の入口の位置の手がかりを得る。

C 迷宮を探索

地上面のフィールドマップには、いくつかの迷宮の入口が存在します。ひとつの迷宮内部は8×8＝64画面で構成されています。迷宮には、上下左右の壁の中央を爆破すると抜け道が出現したり、敵を全滅させないと開かない扉や、ブロックを動かすと開く扉など数々のワナが仕掛けてあります。



⬅ワナだらけの迷宮をコンパスとマップを頼りにボス部屋をめざす。

D 迷宮のボスをクリア アイテムを取る

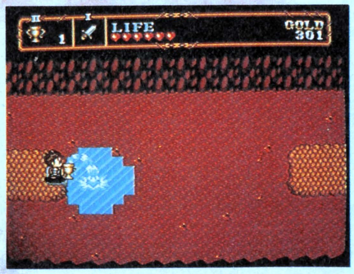
迷宮には、必ずひとつのボス部屋が存在します。その扉は迷宮内にある鍵がないと開きません。プレイヤーが所持しているコンパス(サブ画面)の赤いほうが、ボス部屋の方向を指します。ボスは宝箱を守っていて、ボスを倒すことにより、宝箱の中のアイテムを手に入れることができます。



⬅迷宮に潜むボスを倒し、「アグニの聖杯」を手に入れた主人公。

E 迷宮で得たアイテムでイベントクリア

プレイヤーが迷宮でアイテムを手に入れると、強制的に迷宮の入口に戻ります。フィールドマップで得た情報のある場所でアイテムを使うと、イベントがクリアされ次のフィールドに移動できます。



⬅洞窟でアグニの聖杯を使うと、聖杯から泉が湧き出てくる。

次のフィールドへ(A〜Eを繰り返し)

ゲームシステム仕様の決定

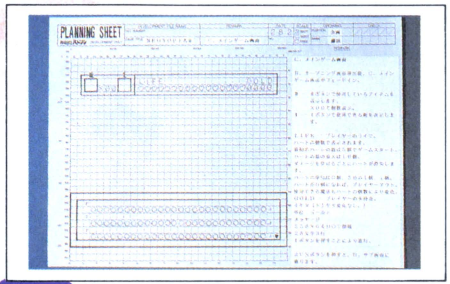
ゲームシステム仕様書を作成する

企画のGOサインが出て、ゲームの流れの構築が終わると、開発チームの編成が行われます。『ニュートピアII』は非常にシンプルな編成で、ゲームデザイナー(1)、プログラマー(2)、ドットデザイナー(2)、サウンド(1)の5人です。そして、実際にドット絵作業やプログラミングに使用するゲームシステム仕様書作成にかかります。ここから本当の意味での、ゲームデザイナーである私の仕事と現場での開発作業が開始されます。

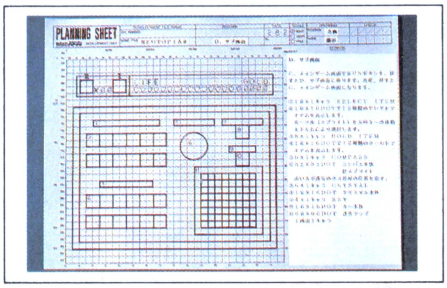
ゲームシステム仕様書とは、タイトル画面からパスワード／バックアップ画面まで、任意の画面でコマンドが選択され、任意のボタンが押されたら、どの画面にいくか？ やパスワードの入力方法、パスワードが何文字か？ セーブできるファイル数などを、プログラマーにわかるように流れに沿って書きます。また、各画面のレイアウトもドットデザイナーが指示通り描けるよう、実際の画面と同じ大きさで、キャラ単位のマス目に書きます。



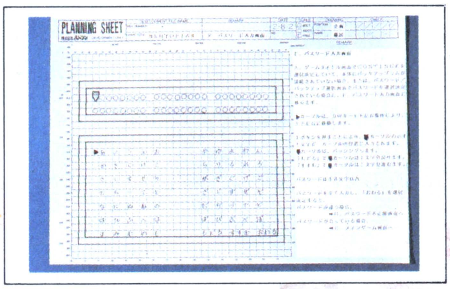
フィールド画面レイアウト



サブ画面レイアウト



パスワード入力画面レイアウト

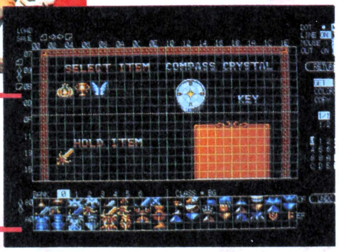


仕様に従って、ドット絵を描く

ゲームデザイナーからドットデザイナーにゲームシステム仕様書が渡ります。ドットデザイナーはグラフィックツールを使用して、マウスでモニターを見ながら描きます。まず、BG(背景)で描かれた絵を1キャラ単位(8×8ドット)で分割し、キャラ4つをひとつとして、1セル(16×16ドット)のパーツを作り、ゲームシステム仕様書のレイアウト用紙(上の写真参照)をもとに、各パーツを組み立てながら、画面に配置してゆきます。フィールド画面、サブ画面、パスワード入力画面と次々と完成させてゆきます。できるだけ少ないキャラ、少ないセルで美しい画面が作れるかは、ドットデザイナーの力量と感性にかかっています。上のレイアウト用紙の写真と完成した画面を見比べてください。このようにゲームシステムは、骨格となる部分でいかにしっかり作られているかが、ゲームの完成度を左右します。



⬅キャラクターの大きさ、色、形など、ロうるさい企画者(私)の注文を心よく受けてくれるBGデザイナー佐藤くん！



➡完成した1セルのキャラクターパーツが次々とレイアウト用紙を基に実際の画面に配置されます。

仕様書と絵のデータを基にプログラム

ドットデザイナーが完成させた絵のデータは、圧縮してフロッピーディスクに記録され、プログラマーの手に渡り、ゲームシステム仕様書をもとにプログラミングされます。

こうして完成した画面が下にある写真ですが、この時点でまだ作られていない画面(タイトルなど)は、ダミー画面を組み込み、基本的なゲームシステムを完成させます。

完成フィールド画面



完成サブ画面



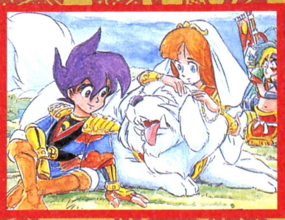
完成パスワード入力画面



結び

さて、みなさん連載第1回めは、いかがでしたか？ なにぶん、連載記事は初めてなもので、わかりにくい箇所も多分にあったと思います。お許しください。次回は、プレイヤーの武器・魔法／アイテムについてお話ししたいと思います。何かご質問があれば、編集部までおたよりください。では、また次回！

※このコーナーに対するご意見、ご質問をお待ちしています。あて先：〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル ㈱PCエンジン編集部 ニュートピアII係



絵師／辻野寅次郎

王子様のお部屋
広井王子総師と、天外スタッフへの愛と励ましのおたよりを送るコーナー。

寅のイラスト魔境
絵師・辻野寅次郎先生による投稿イラストコーナー。美少女イラスト募集中。

女王マキのおくりもの
業界の女王、山田マキ様を誉めたたえるコーナー。プレゼントあり。

広井王子総師のおコトバ

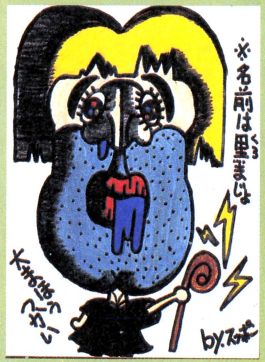


季節も春から初夏へと移り、『天外II』の制作もいよいよ佳境である。オープニングデモは、ほぼ完成。自分で言うのもなんだが、これはスゴイぞ！ スケールも演出もこれまでのゲームとは比べものにならない。岩崎クン、桝田クンをはじめとするスタッフのがんばりに、ただただ感謝！

寅のイラスト魔境

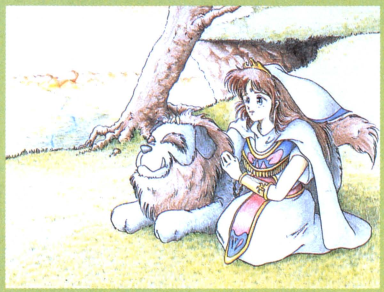
今月も力作(?)ぞろいだ！

東京都　村越義一くん



⬆毎月必ず載ってしまう、この手のイラスト。もちろん選ぶのは、総師であります。

北海道　西木　誠くん



➡A4サイズの紙いっぱいに描いてくれた力作。絹のキャラクターを自分なりに消化してるし、背景もきれいに仕上げてくれて◎。

奈良県　今村哲彰くん



➡一見してわかる単純さがイイですね。もうちょっと、細かい設定が欲しいな。

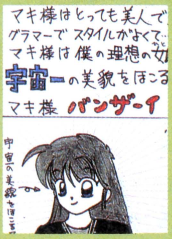
毎月た〜くさんのイラストありがとう！ あいかわらず『天外II』のグラフィックで忙しい寅です。でも、この号が出る頃には、作業も一段落しているはずです（あくまで希望的観測ですけど）。そのかいあって『天外II』のビジュアルは、私としても満足のいく仕上がりになってます。バリバリにアニメーションしちゃうから、期待しててくださいネ。

東京都　石川誠治くん



➡色っぽいけど、実は女じゃない（オカマ？）というキャラ。

滋賀県　RAN丸くん



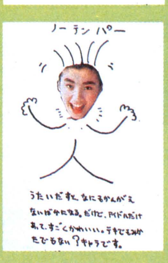
➡女王様あてのハガキから1枚。プレゼントにも当選です。

宮城県　幼・チェンくん



➡こーゆーの、いつか来るだろーと思ってたんだよね。

埼玉県　高橋　聡くん



➡写真を使うというアイデア。でもちょっとヤバイかな…。

愛知県　山田哲也くん



➡今月のコスチューム賞。パステルカラーがいい感じです。

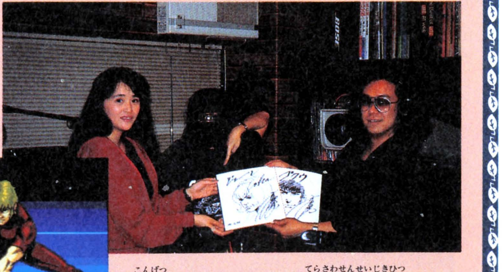
今月のコーナージャック

第1回　寺沢武一先生

このコーナーは、毎月有名業界人の方に、スペースを提供しちゃうというものでーす！ では、第1回、寺沢先生からのインフォメーションをお送りしまーす。

「コブラの8枚組LDが9/26にバンダイから発売されます。税込み46,400円。パッケージは僕自身が描き下ろした新作イラスト。ビデオももちろん出ます。しかもTV未放映の英語バージョンのおまけつき。これはお買い得！」とのこと。



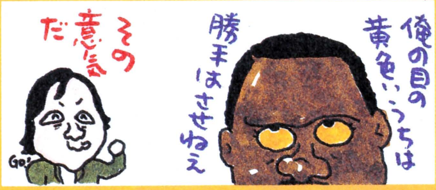


⬆今月のプレゼントは、寺沢先生直筆サイン色紙。あて先は右ページだ！

らん外余興　「ワタル」「グランゾート」「蜃気楼帝国」と、次々にヒットを飛ばし、小説家としてもその地位を確立した広井王子総師だが、このたび漫画原作者としてのデビューが決定した!! 某少年サンデー誌に6月中旬から連載開始予定！ 天外ファン一同は、期待して待て！

制作報告 キミもベン・ジョンソンになろう

監督／桝田省治



「ベン・ジョンソン」は、『天外魔境Ⅰ』の先生である……といっても読者のみなさんには何のことだかさっぱりわからないと思います。そこで今回は、その謎解きを例に私たちが実際にどうやって新しいゲームの切り口を見出し、組み立てていくか、その過程をお話しします。

少し古いお話ですが、ソウルオリンピックを覚えていますか？ そうです!! ベン・ジョンソン選手のドーピングが露顕し、金メダルを剝奪されたあの大会です。

さて私はといえば、あの大会の直後、同じく昔オリンピックのあった札幌はハドソンにいました。いうまでもなく『天外Ⅰ』の開発作業のためです。ご存じの方も多いと思いますが、『天外Ⅰ』は当時、自来也（まだ漢字表記）1人を操るアクションRPGでした。私の仕事は、それを『ドラクエ』を筆頭とする、パーティプレイが基本のコマンドタイプRPGに変身させることでした。もっと下世話な表現をとるならば、最もユーザー人口の多いメジャーなマーケットに『天外Ⅰ』の商品ポジションをずらすということです。

まず、単純に考えてもシナリオの修正とバトルシステムの構築という2つの大きな作業があります。前者のほうは素材が山ほどあったし、世界観もいい意味でルーズだったため、『天外Ⅰ』程度の大きさのシナリオを再構成するのはそれほど困難ではありませんでした。問題はバトルシステムでした。

一口にコマンドタイプのRPGといっても『ドラクエ』『桃伝』、あるいは『FF』、『ウィズ』など多様な展開がすでにあって、それらとの差別化を考えていかねばなりません。

そろそろ謎解きに入りましょう。『天外Ⅰ』のバトルシステムを差別化するためのキーワードとして私が選んだのは、「ドーピング」でした。『天外Ⅰ』をプレイした方ならおわかりのことと思いますが、『天外Ⅰ』には効果絶大の術、アイテムが少なからず登場します。攻撃力を10倍以上にまで上げるアイテムと術、敵のあらゆる攻撃を無効にする術など……ほとんど反則です。

ただしこの攻撃パターンは常にプレイヤーに副作用ともいうべきしっぺ返しを要求します。もちろん、このたぐいの諸刃の剣を使用しなくても、ゲームのクリアという点ではまったく問題がない設計になっています。

しかし、あると使いたくなるし、上手に使えば限りなく無敵に近い!! 親愛なる「ジョンソン」はしくじったけど私は違うかもしれない!! そういう誘惑がいつも離れないバランス構造。これが「ドーピング」をキーワードにした『天外Ⅰ』のバトルシステムだったわけです。

ところで『天外Ⅱ』ですが、さらにドーピング要素が増加しています。というのも岩崎氏をはじめスタッフの大半が「人生是、ドーピング」という人ばかりなのです、実は。

CM：私が作った『メタルマックス』よろしく!!

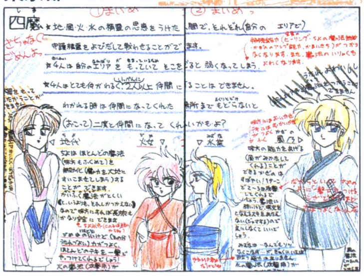
イラスト／中野 豪

王子様のお部屋

大ニュース！『天外Ⅱ』のOPが6月のおもちゃショーで見られるぞ。ハハハ。たぶん雑誌での発表は、夏休みぐらいにドン！ とハデにやるから待っててくれ!!

ふふふ、それで極秘情報！ あのネ……REDで作っている明貴美加先生の新作ゲームは『銀河お嬢様伝説 YUNA』に決定！ そこで次回より、「宇宙一のお嬢様コーナー」を作ります!! みんなでお嬢様の本質に迫ろうではないか!?

東京都 RA'Gさん



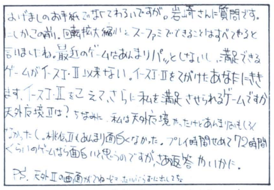
⬅かわいらしさ、バランス、色彩感覚。どれも、なかなかのものである。

石川県 北川麻里さん



⬆すっかり常連の北川。なんなんだよ、これは！

和歌山県 ロシューくん



⬆…という質問状が、岩崎くんあてに届いたので、本人から回答を。
岩崎：なにをいっとるんですか！ SFCなんて目じゃないですよ！『イースⅠ・Ⅱ』超えますとも！

女王マキのこのゲームが感じちゃう!! 第2回 メタルマックス

戦車モノRPG『メタルマックス』これ、すっごくおもしろいの！ 自分たちの武器のほかに、戦車にも新しい武器を装備させたり、バージョンアップもできるの！ 戦車の種類がいろいろあるの。だから、戦車を選んで戦いに行けるの。泣かせるドラマもあるし、指名手配のモンスターを倒して、賞金をもらったり。それから、インテリアショップ。そこで買い物をすると、自分の部屋にインテリアがそろっていくの。最高よ！



ファミコン用／データイーストより5月24日発売 ©データイースト

究極ゲームライフ 中間報告

「ゲームしながら食べる最高のスナック菓子」は現在集計中です。まだ間に合うからあせって応募すべし。現在のところ、トップを走っているのは、コイケヤ「カラムーチョ」。打越義一くん、のり子さんなどの支持により、2位以下を大きく引き離しています。ヒー！

らん外余興 CMタイムです。ワイルド＆ファンキーなコミカルアクションゲーム、『PC原人2』の発売日がいよいよ迫ってまいりました!! 前作をはるかに上回る原人のアクションが、キミの子供心を直撃！『天外Ⅱ』の前にぜひどうぞ!!

おたより大募集 〒102 東京都千代田区九段南4―7―16 市ヶ谷KTビル ㈱PCエンジン編集部 天外余興○○係

勝PCエンジン 4月30日付

SOFT HIT CHART

ソフトヒットチャート

ソフトヒットチャートは、有名玩具店の売り上げデータとメーカー提供のデータをもとに、編集部が独自に作成したものです。

売り上げBEST10

2大タイトルが熾烈なトップ争い!

1 パソコン版に忠実な移植で、正統派の『ポピュラス』という感じ。長く遊べる1本だね。



2 固定ファンに強い支持を受け、売り切れも続出した。アニメーションの量と質がすごい。



3 人気キャラACTの第2弾。激ムズという評判にも関わらず、なかなかの売れ行きだ。



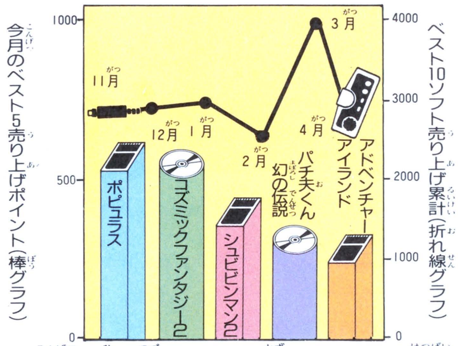
4 値段の高さを考えればものすごいヒット。ソフトだけを売ったらもっと売れたかもね。



5 アクションRPGの王道を行くようなゲーム。少し古いタイプだけど、出来はいいからね。



順位	前回	得点	ソフト名	メーカー名	ジャンル・形態	価格・発売日
1	—↑	564	ポピュラス	ハドソン	SLG 4M BU	7,800円 4月5日
2	—↑	548	コズミックファンタジー2	レーザーソフト 日本テレネット	RPG CD	6,780円 4月5日
3	—↑	312	改造町人シュビビンマン2	メサイヤ	ACT 4M	6,600円 4月27日
4	—↑	282	パチ夫くん 幻の伝説	ココナッツジャパン	ETC CD	12,800円 4月19日
5	—↑	257	アドベンチャーアイランド	ハドソン	ACT 2M BU	5,300円 4月19日
6	1↓	219	プロ野球ワールドスタジアム'91	ナムコ	SPG 2M	5,800円 3月21日
7	7	162	F1サーカス	ニチブツ	SPG 4M BU	6,900円 '90年9月
8	—↑	152	エルディス	メサイヤ	STG CD	6,500円 4月5日
9	—↑	146	クイズまるごとTHEワールド	アトラス	ETC CD	6,200円 4月5日
10	5↓	120	エグザイル	RENO日本テレネット	A・RPG CD	6,780円 3月29日



今月も引き続きかなりの数のタイトルが発売されて、おもしろいチャートになった。1位争いは最後までもつれたが、売り切れで市場から早々と姿を消した『コズミック2』を、豊富な供給量で圧倒した『ポピュラス』が制した。

前回に続いて7位の『F1サーカス』はロングセラー。F1ブームの影響も大きいね。

前人気BEST10

期待の強力ゲームが目白押し!

順位	前回	得点	ソフト名	ジャンル・形態
1	1	555	F1サーカス'91	SPG 4M
2	2	364	ロードス島戦記	RPG CD
3	—↑	352	ヴァリスIV	ACT CD
4	3↓	339	PC原人2	ACT 4M
5	4↓	330	聖竜伝説モンビット	RPG CD
6	8↑	231	BURAI	RPG CD
7	6↓	223	ソーサリアン	RPG CD
8	5↓	216	天地を喰らう	ACT CD
9	9	209	天外魔境II	RPG CD
10	—↑	203	ニュートピアII	A・RPG 6M

4位 PC原人2



➡ユーモラスな原人の表情はいつ見ても最高。

結構前からの傾向だけど、CDソフトの前人気がとても高い。期待に応える作品が着実に増えてきたということの現れかな?

読者が選んだ発売中ソフト BEST 10

新作『コズミック2』健闘!

順位	前回	ソフト名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1	1	イースⅠ・Ⅱ	ハドソン	RPG	59
2	2	桃太郎伝説Ⅱ	ハドソン	RPG	27
3	−↑	コズミックファンタジー2	レーザーソフト 日本テレネット	RPG	21
4	3↓	イースⅢ	ハドソン	RPG	20
5	4↓	F1サーカス	ニチブツ	SPG	17
6	5↓	モトローダーⅡ	メサイヤ	SPG	15
7	−↑	改造町人シュビビンマン2	メサイヤ	ACT	14
8	−↑	サイバーナイト	トンキンハウス	RPG	10
9	7↓	ボンバーマン	ハドソン	ACT	9
10	−↑	SUPER桃太郎電鉄	ハドソン	ETC	6

3位 コズミックファンタジー2



➡30分以上あるというビジュアルは見応え十分。

今回は下位の方の順位がかなり入れ替わっているのが目についた。長い休みにソフトをやり込んでの投票もあるようだ。

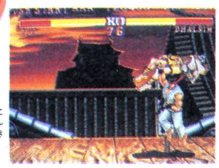
でも西武ライオンズのように無敵の『イースⅠ・Ⅱ』は相変わらず他を寄せつけない。今月まで8連覇を続けている。

アーケード BEST 10

格闘ゲームの最高傑作『SFⅡ』!!

順位	前回	ソフト名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1	8↑	ストリートファイターⅡ	カプコン	ACT	178
2	2	ファイナルラップ2	ナムコ	SPG	133
3	1↓	クイズ殿様の野望	カプコン	ETC	121
4	3↓	クイズ宿題を忘れました	セガ	ETC	114
5	7↑	ラッドモビール	セガ	SPG	112
6	−↑	ゆうゆのクイズでGO!GO!	タイトー	ETC	92
7	4↓	ファイナルファイト	カプコン	ACT	89
8	6↓	出たな!!ツインビー	コナミ	STG	84
9	10↑	スーパーモナコGP	セガ	SPG	80
10	−↑	ウルトラマン	バンプレスト	ACT	65

1位 ストリートファイターⅡ



➡すごい人気でいつも行列して順番待ちなのだ。

全体のジャンル構成は前回とほとんど同じなのだが、化け物人気の『SFⅡ』がクイズを抑えた。アツくなれるという点では最高の格闘ゲーム。最初のROM²ソフト『ファイティングストリート』も今回のブームで再び売れ始めているようだ。

ディスカウント情報

横浜駅前ではここに寄れ!

ソフトぴあ

ソフト名	売値(税別)	割引率
ワールドスタジアム'91	4,060円	2.6割引
1943改	5,040円	3.0割引
イースⅢ	5,040円	3.0割引
三国志	6,150円	3.0割引
コラムス	4,480円	3.0割引
クイズまるごとTHEワールド	4,650円	2.5割引
ポピュラス	5,460円	3.0割引
ファイナルマッチテニス	3,990円	3.0割引
TVスポーツフットボール	4,700円	3.0割引
改造町人シュビビンマン2	4,700円	2.9割引
パチ夫くん　幻の伝説	8,950円	3.0割引
ヘルファイアーS	4,760円	3.0割引
ハイグレネーダー	4,740円	3.0割引
おぼっちゃまくん	4,760円	3.0割引
バトルエース	700円	8.9割引
SUPER桃太郎電鉄	4,500円	2.2割引

ヨドバシカメラ横浜駅西口店

ソフト名	売値(税込)	割引率
ワールドスタジアム'91	4,060円	2.6割引
1943改	5,040円	3.0割引
イースⅢ	5,040円	3.0割引
三国志	6,160円	3.0割引
コラムス	4,480円	3.0割引
ポピュラス	5,460円	3.0割引
デッドムーン	1,980円	7.3割引
エターナルシティ	4,830円	3.0割引
改造町人シュビビンマン2	4,620円	3.0割引
パチ夫くん　幻の伝説	9,960円	2.2割引
アドベンチャーアイランド	3,710円	3.0割引
ハイグレネーダー	4,740円	3.0割引
クイズまるごとTHEワールド	4,340円	3.0割引
エルディス	4,550円	3.0割引
TVスポーツフットボール	4,690円	3.0割引
ダウンロード2	4,760円	3.0割引



⬆『バトルエース』店内売れ行きで第2位っていうのにはビックリ。

つい最近まで横浜駅周辺というのは意外とゲーマーにとってはつまらない場所だった。でも最近はゲーセンの数も増え、ヨドバシの他にもゲームソフトを扱う店が出てきたのでヨイぞ。

●調査協力店　キデイランド(原宿、立川)、博品館TOY PARK(銀座)、ハローマック(仙台、勝田、千葉、横浜)、ペリカン(大阪)、高知大丸、おもちゃのデンマーク(愛知)

桃太郎番付 大スキ大キライ術 ベスト10



▲東京都・古屋志朗



▲千葉県・吉田旭



▲埼玉県・島村平博



▲静岡県・石田奈菜子

大キライ術		順位	大スキ術	
45	ほうひ	1	ろっかく	52
29	めざまし	2	ぶんしん	36
27	まいたん	3	おとひめ	24
24	うずしお	4	りょうり	23
19	やまびこ	5	ひえん	20
15	おによけ	6	ふゆう	15
13	せんきんたん	7	おにょけ	11
8	ひえん	8	ばいりき	8
5	りょうり	9	いなずま	7
4	ふにゃら	10	うずしお	5

「ほうひ」が、ぶっちぎりでキラワれてる。あとは、効果がひかえめな術と、ハズレた経験からキラワれる術もあるかな。

必殺の「ろっかく」と、うまく使えば無敵の「ぶんしん」に票が集まったぞ!!「ふゆう」は男性諸君に人気。エッチ!!

みんなの声!!

〈大スキコール〉

●ろっかくの術。とにかくスカッとする!!　愛知県・のり子

●りょうり。一番使ったし、材料はどこから持ってくるのか？　など謎の多いとこが◎。　広島県・上村成風

●ぶんしん。夜叉姫が増えたことを考えると楽しくなる!!　群馬県・松田訓明

●ふゆう。「はいふゆーん」というところがスキ。　栃木県・江本久美子

〈大キライコール〉

●やまびこ。調子にのると大ケガをする。　群馬県・伊藤和也

●ほうひ。愛と勇気の子が、なぜ村人に屁をかます!?　山梨県・中澤陽介

●めざまし。1回も使わなかった。それでいて修業がめんどくさい!!　宮城県・石森紀子

作者が明かす『スーパー桃鉄』必勝法 その二

今回は序盤の戦い方を伝授だ。

2・1000万円の物件を狙え!!
値段の安い外食関係を買いまくる。値段の高い物件は収益率が悪いからお金に余裕が出るまで買わない。この方法なら、貧乏神がついても売り払う確率は安い物件のほうが高くなって、値段の高い物件を売られずにすむのだ。

3・東海道でお金をためる。
目的地に入ったほうが、お金が入ると思われがちだが、7、8、9月の東海道で連続してプラスの駅に入ったほうが実は儲かる。



4・むやみに目的地をめざすな!!
基本はとにかく貧乏神をつけないこと。初心者は、つい目的地が近いとすぐ早く入りたがるが、これは失敗のもと。
貧乏神が遠くにいるとき、目的地に入ろうものなら、貧乏神をつけていた人が今度は目的地の側になる確率は高くなる。そしてすぐ目的地に入られ、それから先ずっと自分に貧乏神がつきっぱなしという経験があるはず。
私は津軽海峡と日本海にうんちカードを置き、4年間どんちゃん（AV大好き少年）を北海道に閉じ込めボコボコにしてあげた。

かわら版にハガキを出そう!

㊖桃太郎かわら版に、キミもハガキで参加しよう!!　さくま将軍への質問や、ゲームの感想でもOK。イラストは近々「夜叉姫艶姿」特集をする予定だ。掲載分に特製バッジをプレゼント!!　ペンネームは8文字まで。住所・氏名・年齢も忘れずに書いてね!!

〒102
東京都千代田区九段南4-7-16市ケ谷KTビル
㊖PCエンジン編集部
桃太郎かわら版
○○○○係
あなたの住所
氏名
年齢

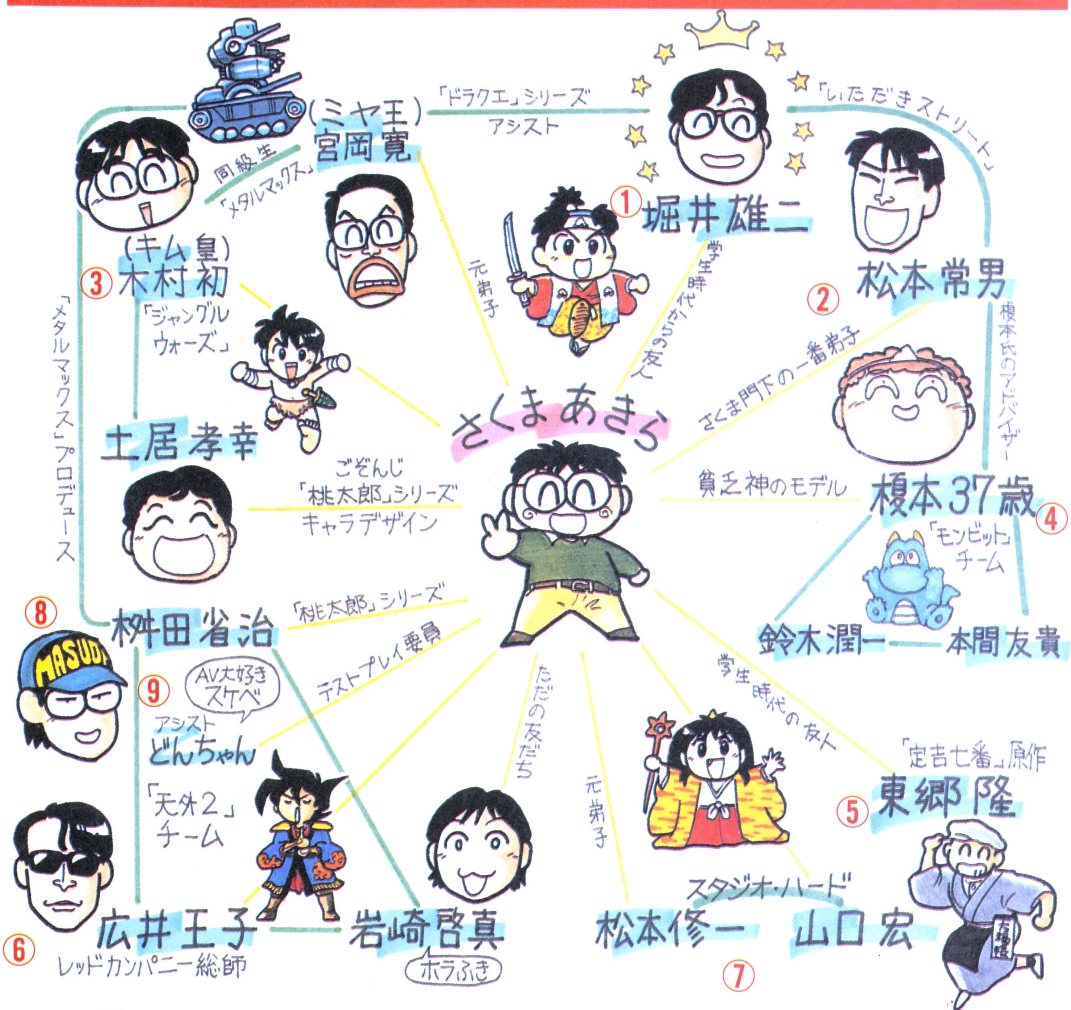


大公開 さくま将軍をとりまく ゲーム界の強者たちの相関図！

勝 桃太郎かわら版

第五号

版元 さくまあきら&桃太郎チーム



これがウワサの業界交流関係だ!!

気がついたら私の友人のほとんどがゲームを作っていた。もともと堀井くんが広めたんだけど、メカ音痴の私でも作れることが判明するやみんなが作り始めてしまった。どうせなら一覧表にしてやれというので、今回のこの図だ!!

①堀井雄二。言わずと知れた巨匠。彼のせいでほとんどの人間がゲーム関係に従事したので私たちは〝堀井城の城下町〟と呼ばれている。

②松本常男。ゲーム雑誌界では有名な会社キャラメルママの社長。理論のすごさで以前からゲーム作りを嘱望されていたがやっと『いただき…』に参加。今後最も活躍が期待されている。

③キム皇。ミヤ王と漫画家の山本貴嗣が山口県の小学校時代からの同級生。

④榎本37歳。ハハハ。考えたらゲームでは私と何の関係もなかったんだ!! でもまあ、この人なしでは『桃』シリーズは語れないでしょう。

⑤東郷隆。現在歴史小説家として活躍中。もっとゲーム作ってくれい、東郷くん!!

⑥広井王子。私が大学の先輩なので義兄弟の契りを結んでおります。

⑦松本修一&山口宏。アドベンチャー・ブックを死ぬほど作ってるスタジオ・ハードのメンバー。次回作『桃太郎伝説外伝1（仮）』に参加。

⑧桝田省治。桃チームの出世頭。

⑨どんちゃん（井沢寛）。AVギャル大好き少年として、とくに名高い。

ハイクオリティゲーム続々登場！

アーケードゲーム徹底紹介コーナー

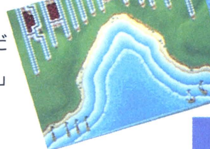
月刊ARCADE専科

RAMPART

ランパート

アタリ／現在ゲームセンターでプレイ可能



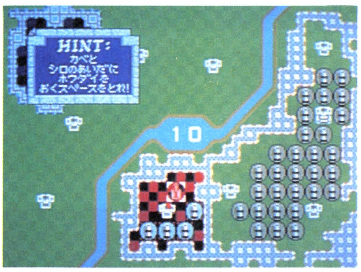


アメリカのアタリ社が製作した面白ゲーム『ランパート』。一風変わったビジュアルのこのゲームを、今回のアーケード専科では紹介しよう。

ゲーム内容は、一口にいってターンに時間制限のあるSLG。ただし、SLGの要素だけじゃなくてSTGやPZGの要素もミックスされているという感じなんだ。

と、書いてみると「えっ、なんだか難しいゲームなんじゃないかな？」って思っちゃうかもしれないけど、それはご心配なく！

詳しくは右ページで説明しているけど、ちょっとした思考と反射神経でガンガン遊べる面白ゲームだぞ!!



⬅"攻める・守り"が大事なゲーム。自分の陣地を形成できなくなると負けだ。



⬅1P時には、コンピュータ側の敵船が次々と攻め込んでくる。片っ端から破壊せよ。

砲撃戦が基本なのだ!!

ゲームの勝敗を左右するポイントなのが砲撃戦。相手の状況を不利なものにするためには、これをうまくやらなきゃいけないんだ。カーソルで狙いをつけてビシビシ撃とう!!



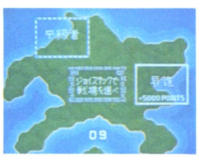
⬅1Pでは敵船、2Pでは相手の陣地の壁を狙え。

1Pでも2Pでも面白いぞ!!

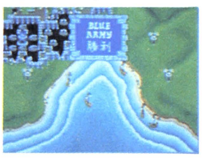
このゲームは1Pでも2Pでも遊べるけど、特におすすめは2P。相手の弱みにつけ込む戦いが、けっこう笑えて楽しいのだ。

1P・PLAY

次々と戦場を移し、海の向こうから続々と現れてくる敵船と戦う……。それが、基本的な1P時の設定だ。とにかく撃って撃って撃ちまくらないといけないんだけど、移動する敵船にうまく狙いをつけられるかどうかが勝負の分かれ目だ。



⬆1Pでは最初に難易度を選べるぞ。



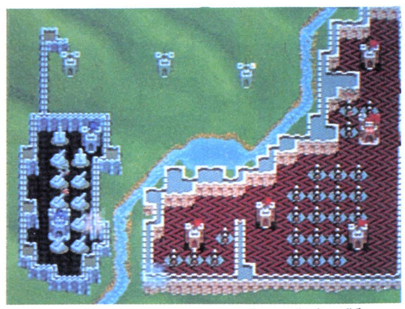
⬇勝利すれば次の戦場へ進めるんだ。



⬅敵船が上陸してこないように、切れ目なく砲撃だ。上陸した船からは邪魔な戦車が出てくるぞ。

2P・PLAY

互いに相手の陣地を攻撃しながら、できるだけ自陣をきれいに整えていく。これが2P時の基本。自分の陣地はどんどん大きくできるけど、圧倒的な差がついてしまっても一発逆転をすることは可能だ。そのバランス感覚がスリリングで面白い。



⬆撃って陣地を広げて、また撃って……。相手を窮地に追い込もう。



⬅スタート時にはまったく同じ条件。あとはそれぞれの腕しだい。

HOW TO PLAY

『ランパート』基本ルールを紹介しよう

1 戦場と城の位置を選択

まず、どの戦場で戦うかを選択。まあ、どこを選んでも有利になったり不利になったりということはあまりないけど、地形が複雑だと陣地を形成するのに苦労するぞ!! 2P対戦時に自分の腕に自信があるなら、そういうのを選んでもいいけどね。

1P



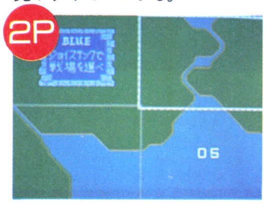
⬆最初は、右上か左下のマップが見やすくていいかも。

1P



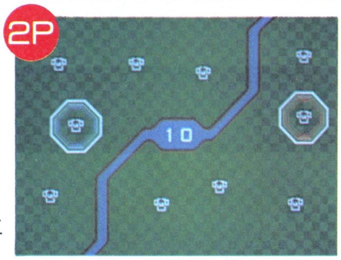
⬅後ろの城をチョイスするほうがいいね。前の城は盾代わり。

2P



⬆2P時にはプレイヤーが、交互に戦場を選べるぞ。

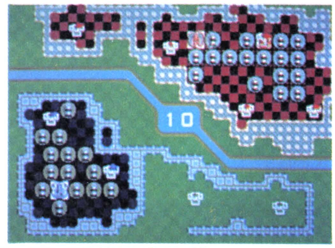
2P

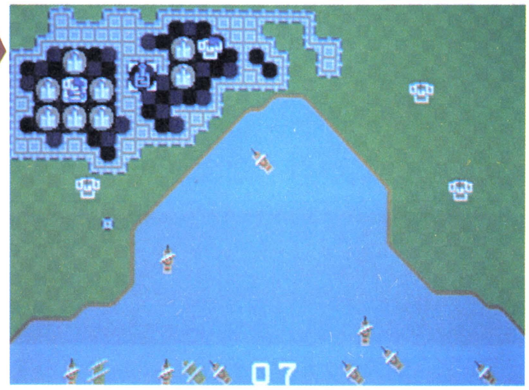


⬅端っこにあるような城は、避けたほうがいいぞ。

2 砲台をうまく配置する

さて次に、色がついている自分の陣地に、砲台を配置する。実はこの置き方にポイントあり。隙間なく、中心部から置いていかないと、変な位置の砲台のせいで、壁の修理や新しい砲台の置き場所が邪魔されたりするぞ。





⬆できるだけ陣地は広く作ろう。その中に整然と砲台を配置していけば、変な失敗もない!?

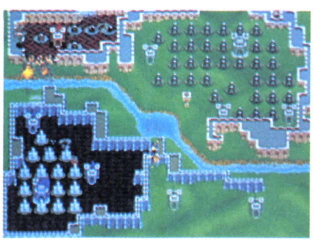
⬅1P時のほうが、焦って砲台をうまく置けない原因を作っちゃうことが多い。

3 いざ攻撃!! FIRE!!

いよいよ砲撃だ!! 四角いカーソルを移動させて狙いをつけ、敵船や相手の壁を破壊しまくるのだ。持っている砲台の数が多ければ多いほど、切れ目なく弾を発射できるぞ。勝利のポイントは、1P時には上陸しようとするヤツへの攻撃。2P時には移動しながらの壁破壊だ。



⬆相手の壁を、ちょっとずつ残しながら壊していくのがうまいやり方。



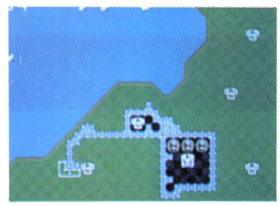
⬆ぐるりと壁をつなげなければ、ご覧のように大量の砲台も宝の持ちぐされ。

⬇遠くの船団より、上陸寸前の敵。これを頭にいれてFIRE! FIRE!!



4 壁の修理&拡張をする

そして、壊された壁の修理&拡張だ。このとき修理用の材料として、縦に長かったりトの字形をした様々なブロックが現れる。これを素早く、壁の隙間にはめ込んでいくんだ。ただ直すだけじゃなく、できるだけ城を囲い込んで陣地を増やさなきゃいけないから、スピードが命だぞ。



⬆白く見えるのが修理用のブロック。隙間がないようにつなげよう。



ブロックの配置が重要だぞ!

⬅2Pでの破壊は、こんなふうに相手がいやがる形にもっていこう。

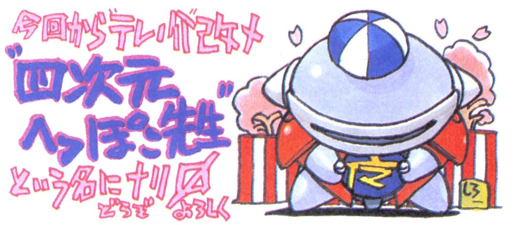
テレの介の

アーケード特選情報

やっほー!! テレの介だ! さて、今月の情報はカプコンの好評クイズシリーズに関してだよ。今度の作品は前作『殿様の野望』に続いてのSLG風で、中国戦乱時代を描いた大作(?)『クイズ三国志』なのだ。基本的なルールは『殿様〜』と同じで、次に攻め込む国を自分でチョイスしていくタイプ。『カプコンワールド』以来、次々と繰り出される問題は今作でも完全リフレッシュ!! 超難問や目をつぶっても答えられるような問題など、さまざまなものでキミに挑戦してくるぞ。6月からゲーセンに登場する予定とのことだ。

PC ISHOKU SHIKYOU GEPPOU

PC移植市況月報





第1位 ファイナルファイト

今月の人気投票 Best5

第2位 エメラルドドラゴン



第3位 ドラゴンクエスト



第4位 ファイナルファンタジー



第5位 サイレントメビウス



移植人気投票結果〈4月集計分〉

順位	前回	得票ポイント	タイトル	オリジナル
1	1 −	1204	ファイナルファイト	アーケード
2	3 ↑	916	エメラルドドラゴン	パソコン
3	2 ↓	759	ドラゴンクエスト	ファミコン
4	4 −	663	ファイナルファンタジー	ファミコン
5	11 ↑	657	サイレントメビウス	パソコン
6	24 ↑	625	ドラゴンボールZ	ファミコン
7	68 ↑	604	ストリートファイターII	アーケード
8	6 ↓	401	ドラゴンセイバー	アーケード
9	7 ↓	375	パロディウスだ！	アーケード
10	12 ↑	340	大工の源さん	アーケード
11	9 ↓	283	魍魎戦記　摩陀羅	ファミコン
12	35 ↑	256	ウィザードリィ	パソコン
13	20 ↑	187	マジックソード	アーケード
14	42 ↑	185	シムシティ	パソコン
15	10 ↓	183	R−TYPEII	アーケード
16	22 ↑	159	SDガンダム	ファミコン
17	17 −	154	サーク	パソコン
18	19 ↑	151	エリア88	アーケード
19	15 ↓	147	U. S. NAVY	アーケード
20	30 ↑	145	信長の野望（全国版）	パソコン

『Fファイト』圧勝!!
初登場『ストリートII』

今月のチャートもいつものように大混戦！　その中からスーッと抜け出したのが、連勝中の『Fファイト』。この分だと、今月の『Fファンタジー』に続き、来月に『Fファイト』が1万票突破となるのは、ほぼまちがいないところだね。さて一方、下位から今年の最注目作『ストリートII』が急上昇。ゲーセンでも大人気となっている作品だけに、今後の台風の目になりそうだ。ところで『ドラスレVI』は、移植発表と共にチャートから消滅。ファンのみんなおめでとう!!

歴代Best20だ

順位	累積ポイント	タイトル
1	24407	ドラゴンクエスト
2	12379	テトリス
3	11415	グラディウスII
4	10619	ファイナルファンタジー
5	9515	ファイナルファイト
6	7789	エメラルドドラゴン
7	5539	SDガンダム
8	5455	R−TYPEII
9	4857	三國志
10	4472	パロディウスだ！
11	4272	信長の野望（全国版）
12	4076	エリア88
13	3817	ウィザードリィ
14	3287	フェリオス
15	3150	サイレントメビウス
16	3108	グラディウスIII
17	2925	魍魎戦記　摩陀羅
18	2793	ドカベン
19	2460	スーパーマリオブラザーズ
20	1875	ドラゴンセイバー

  イラスト／薄葉士郎

祝『ファイナルファンタジー』10,000票突破!!

スクウェアに月報社が突撃!!

さっそくだけど、スクウェア営業部マネージャーの平田さんへの、直訴の模様をお伝えしよう。

──率直にお聞きしますが、シリーズをPCエンジンに移植する可能性は？　また、他社に移植の権利を与えることはありえますか？

平田：まず移植についてですが、実際問題として市場に出回っているPCエンジンの台数がまだ少ないですね。もちろんもっと大きな市場が形成されれば、検討の余地は十分あります。それから権利についてですが、これはまずないでしょう。もし移植するなら、やっぱり自社の手でと思ってますので。まあ、まったく移植する可能性がないわけではないので、これからの状況しだいでしょうか……。



⬆今までに送られたハガキの一部を持って、スクウェアの平田さんに直訴!!



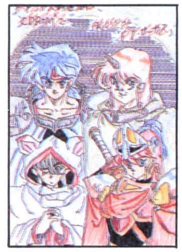
➡開発スタッフの中には、他機種に移植をしてみたいという声もあるそうだ。



⬅月報社が押しかけた証拠に、本社前で記念撮影。この努力が実る日は来る!?



⬅山口県　上野泰臣くん



⬅静岡県　工藤優子くん



⬅石川県　堀内磨くん



⬅東京都　梨夢羅くん

ナムコの"な"

発信：ナムコスーパー激烈社員　御所脇ヒロリン

みんな、変わりなくゲームを楽しんでますか？　ナムコの御所脇だス。ところで、最近のゲームセンターはどこもみんなきれいになって、パッと見ただけでも面白そうに見えるところが増えたよね。もちろんナムコでも、そういう楽しいお店を作ろうと工夫しているんだ。そこで、今回はナムコが展開しているお店にはどんなものがあるのか紹介してみよう。まずはおなじみの"キャロット"。ビデオゲームファンなら、絶対ここに来れば満足ってお店だね。それから、ショッピングセンターの屋上などにある"ナムコランド"。イベントや子供向けのマシンがいっぱいで、とっても遊園地しているぞ。そのほか、ボーリング場などと一緒になっている、スポーツ感覚の"プリッズ"。カップル向けのムードがあふれる"プラボ"など、見かけたら、ぜひ一度のぞいてみてね。



⬆"プラボ"の外観。ちょっと見ただけでは、レストランか何かに見えるでしょ。店内の内装もとっても凝ってるんだよ。

読者の大声

☆『ドラゴンボールZ』悟空も超サイヤ人になったことですし、そろそろどーでしょうか？　移植ってやつをしてみては？　ねっ！　バンダイさん!!　神奈川県　玄宗くん

☆『A列車で行こうIII』みたいなゲームをPCでやってみたい。
東京都　朱健良くん

☆タイトーさん、FCだけじゃなくPCでも『人生劇場』だしてくれ〜。
東京都　平田和正くん

☆『ウィザードリィ』羽田氏のゴージャスなBGMと、末弥氏の素晴らしい怪物を再現！　こりゃCDで移植に限るわ。宮城県ヘンリースくん

☆『ワルキューレの冒険』を移植するべきだ！　それが無理なら新シリーズだ!!　兵庫県　雲行白宇くん

☆『グラII』御先祖を大切にしないとバチが当たりますよ!?　『パロディウス』ファンのみなさん。
千葉県　小林祐介さん

──んじゃ、まったねぇ〜!!



⬆栃木県　秋海べるのさん



⬆愛知県　暁　一穂くん



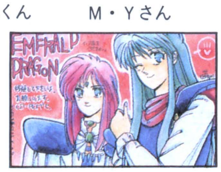
⬆神奈川県　M・Yさん



⬆東京都　白狼斎幻舟くん



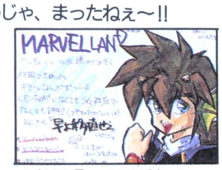
⬆和歌山県　ロシューくん



⬆京都府　たかな知さん



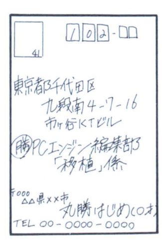
⬆埼玉県　森の仲間たちくん



⬆静岡県　天野香知さん

おたより募集!!

このコーナーへのハガキは、オモテに住所・氏名・年齢・電話番号を、ウラに移植希望のゲーム（3本）と欲しいソフトを書いて送ってね。毎月5名様に希望のソフトをプレゼントだ。あて先：〒102　東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷KTビル㊓PCエンジン編集部「移植」係まで。



⬅オモテはこんなふうにね。



⬅ウラはキミの好きにして。

今月の当選者：神奈川県　石井智史くん、富山県　長草優子さん、愛知県　黒木大くん、東京都　永井洋くん、秋田県　所木光一くん、以上の皆さんでした。おめでとう!

新作ソフトお毒味チャート

しんさくソフトおどくみチャート

評論家	コブラII 伝説の男	ライザンバーII	パワーイレブン
ゲーム名	 ハドソン 6月7日発売／¥6,500	 データウエスト 6月7日発売／¥6,800	 ハドソン 6月21日発売／¥5,800
 **全ゲーム制覇超人 岩崎啓真** 『天外II』の開発もいよいよ佳境に入って、超忙しいのだ。来月ぐらいには写真が出せるかもしれないと思っているんだけどね。みんなも見たいでしょ（笑）。	グラフィックの質やアニメーションの量などは、前作を遙かに凌駕した素晴らしいものだが、ゲーム内容には大きな疑問を感じる。話がなかなか展開しないうえに、なんで詰まっているのかの理由がわからないので、やっていてイライラするのだ。 ●●●●●●○○○○	グラフィックは第一作とは思えないほどいい。が、難易度が異常に厳しいうえに、ほとんど意味がない程度のパワーアップしかないので、逃げが基本の爽快感の少ないプレイとなる。腕に自信のあるシューティングマニア以外にはおススメしかねる。 ●●●●●○○○○○	サッカーといえば、ヒューマンの『フォーメーションサッカー』があるが、あれとは一味違ったデキのゲームなので、SPGが好きなら買っても損はない。それと、1人プレイは正直いって、『フォーメーション～』より、こちらの方が僕は好きだ。 ●●●●●●●○○○
 **対COM無敵人間 ウォルフ中村** 待望の草野球シーズンに突入した。今年もタイトルを狙うぜい！　私信：加藤くん＆美奈子さん、ご結婚おめでとうございましたっ！（1か月遅れでゴメン）	コマンド選択の形をとっていながら、ひとつのコマンドしか選べなかったりするシーンもあるけれど（原作がある関係上しかたないものね）、なかなかよくまとまっています。画面いっぱいに表示されるグラフィックは、キレイのひとこと。 ●●●●●●●○○○	プレイヤーに“学習”を強要するゲーム。一度やられて敵の行動パターンを覚えないことには先に進めないのだ（画面外からいきなり攻撃をしかけてくる敵には閉口した）。自機がやられると面の最初（または中間）からやり直しになるのもつらい。 ●●●●●●○○○○	決して悪いゲームとは思わないのだが、操作方法にしろゲームバランスにしろ詰めの部分が甘いと感じた。緒戦では50点とれるのに決勝戦では2点がせいぜいというハドソンカップがそれを物語っている。もう少し段階を追って強くしてほしかった。 ●●●●●●●○○○
 **お気楽専門校生 東　千里** 久しぶりにゲームをして、思わず手が震えてしまい、つい夢中になってしまったのよ。でもこの頃そんな自分をカワイイと思うようになってしまった私です。	うーん。すごいアクションがあるのかなと思ったけど、これは緊張感を味わうゲームなんだね。ストーリーに奥深いものを感じるし、キャラクター色の濃さにワクワクするよ。移動距離が長いけど、最初から最後まで緊張感たっぷりのゲームだよ。 ●●●●●●●●○○	このスピード感たまりませんわ！画像はキレイだし、新しい機能をうまく使ってさらにスピード感を出すのがこれまた快感なのよね。敵キャラの攻撃が油断できないものが多いから、動きを早く読んでユニットを有効に使うのが腕の見せ所かな。 ●●●●●●●○○○	2回戦目からバックアップシステムをつけてもらえるし、試合の結果はニュースで報告してもらえるしとけっこう芸の細かいのには笑えるよ。スポーツゲームが好きな人にはおススメね。チアガールの応援のシーンにも注目してほしいわ。 ●●●●●●●●○○
 **こだわりの達人 ミロはぢめ** 最近ソフトを買うときは、いま遊んでるゲームをきちっと終わらせてから買うように心がけている。いいゲームなら最後まで遊ばないと、作った人に悪いしね。	原作をほとんど知らない僕にとっては、DCにされてもコブラのどこに魅力があるのかわかりかねる。アクセスが頻繁なせいかテンポが悪く、せっかくのアニメーションがぎこちないものに見えてしまうのだ。絵の1枚1枚はスゴくキレイなのに…。 ●●●●●●●○○○	人間業では、クリア不可能なんじゃないかと思うくらい難しい。なんか罰ゲームをやらされてる気分になってしまうね。敵がメチャクチャ硬いのに、自機のパワーアップがショボイのでは、プレイヤーがあまりに不利すぎると思う。 ●●●●●○○○○○	本格的なサッカーを期待していた人には、物足りない感じがするだろうね。どちらかというと、あまりサッカーを知らない人でも遊べるような、万人向けのゲームになっている。少々粗削りなゲームだけど、とっつきやすいのがイイ。 ●●●●●●●○○○

NEW GAME 下馬評

ニューゲーム げばひょう

今月はこのソフトが売れる!?

さっそく前回の結果から…と思ったらなんとまだ発売されていないソフトがある！『アストラリウス』が発売（少し）延期で、こういうのを競馬では発走除外というらしいけど、しゃあない結果は次号ということでいってみよー。

	予想屋3人衆	由	保	ウ
1	コブラII伝説の男	◎	◎	▲
2	ライザンバーII			◎
3	パワーイレブン		○	
4	トリッキー			
5	スプラッシュレイク	▲		
6	シャーロック・ホームズ	○	▲	○
7	戦国関東三国志			

マークの見方：◎本命　○対抗　▲単穴

どうも予想屋連中に真剣さが足りないので、実際に金を賭けることも提案されたが、集計に不正が行われるだろうと見送りになった。

保「今回は『スプラッシュ』が……」

由・ウ「え？（意外そうな顔つき）」

保「売れないでしょうねぇ」

由・ウ「（納得して）うんうん」

ウ「いいゲームですよね。知名度は低いけど」

由「作者のT氏のためにも売れてほしいなあ」

　イラスト／中野　豪

トリッキー



I・G・S

6月28日発売／¥6,700

パズルとしては、よくできたゲームだと思う。ちょっと飲み込みにくいところもあるが、わかればハマれるのは間違いない。が、グラフィックで、蹴ることのできるものとできないものの区別がつきにくいのはちょっといただけなかった。

●●●●●●○○○○

キャラクターが複数用意されているのはいいんだけど、その分煩雑さが増してしまったようだ。長時間見つめることになるゲームだけに、もう少し目に優しい画面にしてほしかったところだ。ゲーム内容に関しては、特に文句ナシ。ハマれます！

●●●●●●●●○○

ゲームの内容は同じなんだけど、オープニングの物語が選択によって違うんだね。その物語ってのがかなり楽しいのよ。オープニングが長いわりには、ゲームはあっという間に終わってしまう気がするけど。なんだか気楽にできるところがいい。

●●●●●●●●○○

グラフィックやストーリーが、低年齢層を狙った作りになってるわりに、難易度がちょっと高めだね。ここまでお子様向けに作ったのなら、キャラクターを変えることで難易度の調整ができるようにしても、よかったと思うんだけどなぁ……。

●●●●●●●○○○

スプラッシュレイク



NECアベニュー

6月28日発売／¥5,800

これは面白い！　音楽もキャラクターもハマっているし、ルールは少々つかみづらいが、一度飲み込めばわかりやすいので問題はないだろう。パズルとしてはインチキではないかと思うような面があるが、なかなか燃える内容なのだ。

●●●●●●●●○○

シンプル（かつオリジナル）なルール、よく練られた面構成、個性豊かな敵キャラと、アクションパズルのお手本のようなゲーム。私はこういうゲームが好きなので、一気に最後までプレイしちゃいました。これでもう少し面数があったらなぁ…。

●●●●●●●●●○

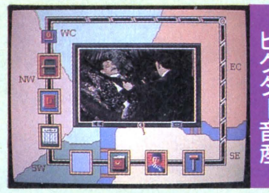
かわいいっ！　とにかくかわいいんだ、キャラクターが！　初心者には一番なじみやすいかもしれないね。簡単なんだけど、相手を落とそうとして自分が落ちちゃうこともあったりで、愛嬌抜群。友だちなんかとほのぼのとプレイしたいゲームだね。

●●●●●●●●●○

作り手のセンスのよさを感じるね。ほのぼのとした音楽や、かわいいキャラクターが、じつにイイ雰囲気をかもしだしてる。しかし、アクション性が高いせいか、1人で遊ぶと、ちょっとツライ。2人で遊んで、ちょうどよい難易度のゲームだね。

●●●●●●●●○○

シャーロック・ホームズの探偵講座



ビクター音産

6月28日発売／¥7,200

技術的な意味で、ビデオのように動く画像はまさに一見の価値あり。素晴らしいデキだと思う。しかしコマンド体系がわかりにくく、そのうえ、使いにくいので、ゲームをまともにプレイできるまでやたら時間がかかるのが難点。次回作に期待。

●●●●●●○○○○

PCエンジンのグラフィックで、ここまでやってしまうのだからお見事。早解きなんてもったいないことはしないで、自分が小説の世界の登場人物になったつもりでプレイしてほしいな。それだけの背景を持っているゲームなんだからね。

●●●●●●●○○○

このストーリーの完成度、画像の美しさ、音のよさには驚き。事件の内容も魅力的。なんといってもホームズの声がステキ！　情報量の多さにもビックリするよ。情報をしっかり聞き込むことが、このゲームのポイント。難解だけど気に入ったわ！

●●●●●●●●○○

グラフィックが、実写ビデオを見ているみたいに動くのには、本当に驚いた。これは一見の価値があると思う。しかし、しゃべりがすごく聞き取りにくいうえに、和訳してある資料を見ながら謎を解くのは、相当な努力と根性を必要とするね。

●●●●●●○○○○

私のメインディッシュ

今月のイチオシは、ためらいもなく『スプラッシュレイク』。パズルとアクションの要素がうまく混じっているし、キャラクター・音楽などもバッチリ決まっていて、誰がやっても楽しめるゲームに仕上がっている。次が『パワーイレブン』。この手のノリのSPGは大好きだ。あとは好みだが、『シャーロック』には一見の価値はある。

今月は『スプラッシュ～』をおススメ。面白くて一気に解いてしまったため「60面しかないの？」っていう気持ちになったくらいです。もっと遊びたかったんだけどねぇ。両アドベンチャーゲームもよくできているし、『トリッキー』も本格的にハマれます。『パワー』の対戦プレイも燃えるぞ！（ハドソンカップの2周目にはメゲたけど）

今回初めて評価させてもらうのだけど、久しぶりのプレイということで初心者同然の私は、カワイラしくてなじみやすい『スプラッシュ～』を一番におススメかな。簡単なんだけど、誰でも楽しめると思うんだ。それとちょっと難しいかなと思ったんだけど、最高にリアルな美しさに驚いた『探偵講座』は要チェックだと思うよ。

これはおススメ！　と自信を持っていえるソフトが今月はないね。あえてススメるとしたら『スプラッシュレイク』かな。ちょっと難しめのゲームだけど、楽しく遊ぶことができるソフトだ。あと、『コブラII』はファンなら買っても損はしないと思う。DCとしては、イマイチな完成度だけど、ゲームとしては遊べるんじゃないかな。

すべり込み単独レビュー

戦国関東三国志

インテック／6月28日発売／¥6,800

PCエンジンのSLGには、裏切られてばかりいたので、あまり期待せずにやったのだが、これがなかなか。いわゆる戦国SLGなのだが、地域を関東だけに絞ったのがよかったのか、全体をすんなり把握できた。またCDロムのアクセスがゲームの流れを中断しないようにうまく工夫している。

これまでのPCエンジンの戦国SLGではピカ一の出来だ。

●●●●●●●○○○



⬆いずれも強い3人の武将のどれになるかを選ぶ。一粒で三度おいしいソフト。

⬇コンピュータの思考は非常に速い。ビジュアルは結構エグいな。





あらすじ

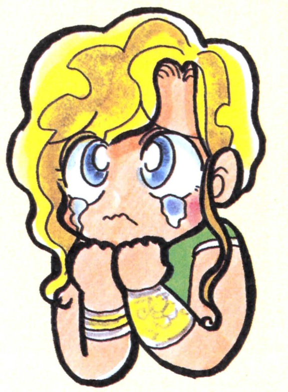
〝ピンポーン〟。ベルの音に内側から反応があった。「どちらさまですか」「はい、あの、えっと、ポ、ポーラ化粧品ですが……」「間にあってます。ガチャ」なにやってんだ幸子！（涙）



次回は……闘う市長伝説
"おれがハガーだ"をお送りするかも知れません。

最終回 トレジャーハンターズ

PC・MAC マルカツ アタック カード システム



さよなら スペシャル!!

トレジャーハンター（TH）たちは、消息を断ったかつての仲間、アイリンの行方を追って銀河を旅していた。今、彼らが目指すその場所にはアイリンと、最後の至宝が待ち受けていた。

STEP 1 消えたアイリンは!!

THは、銀河の至宝・MACを求めて、謎と冒険に挑む宇宙の探索者である。THたちは、銀河連邦によって設立された公式TH活動支援組織・トレジャーハンター協会（THA）の主催する一大発掘キャラバン・銀河横断発掘行に参加し、太古の遺跡に施された数々のパズル・トラップをクリアして、星間考古学上の謎を解き明かすことに成功した。THの活動を阻む海賊組織パイルの妨害をものともせず、懸命の活動を続ける彼らにとって、古代遺跡の貴重な歴史的資料よりも、一緒に発掘される膨大な量の伝説の古代貨幣MACのほうが魅力的だった。

そして、多くのTHにとって、あるいはMACよりも魅力的であったかもしれない存在……THA情報担当広報官アイリンの失踪は、ついに悲しい事実につきあたった。彼女の正体がもっとも憎むべき敵であるパイルの諜報員であり、THたちがつかんだ情報を得るため、THAを欺いていたことが明らかになった。

そして、謎の通信が送られてきた。

STEP 2 アイリンからの挑戦

「はぁい、アイリンよ。お元気？」

THたちの宇宙船にいつもと変わらない調子のアイリンの声が響いた。

「これから出す情報は、あなたたちへのたぶん最後のプレゼントよ。

MACを作りだした古代人が見つけた宇宙の真理を記した場所、伝説の惑星・地球。そこに記された謎は……そう、またしても正方形。正方形は宇宙の真理そのものだったというわけね。地球最大のピラミッドに隠された謎を解きなさい。それが至宝を得る鍵よ」

「……このピラミッドの底辺は正方形である。この正方形は13×13＝169の小さな正方形からできている。さて、この13×13の正方形をいくつかの正方形に分けたとき、最少でいくつの正方形を作ることができるのか」

「このパズルを解いたとき、あなたは宇宙の真理と古代人が隠した最後のMACを手に入れることができるわ。挑戦してみる？」

罠だろうか……？　しかし、アイリンの最後の挑戦に応えるべく、THたちは考えを巡らせはじめた。

STEP 3 解明して急報せよ!!

「答えは、A：11、B：12、C：13の3つの中から選びなさい。A～Cの中から正しいと思われるものをひとつ選び、あなたの住所・氏名・年齢（学年）、電話番号とともにハガキに書き、THAへの登録料としてMACの右下の数字（点線の中の三角の部分）を5MAC分だけ切って貼り、トレジャーハンターズ⑦係まで応募するのよ。旧MACは5MAC分を封筒に入れて同じ要領で送ってちょうだい。あて先は、〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル ㈱PCエンジン編集部「トレジャーハンターズ⑦」係。締め切りは6月25日（火）必着よ!! 10名に5000MACをさしあげます」

切手

〒102

東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷KTビル
㈱PCエンジン編集部
「トレジャーハンターズ⑦」係

解答
（例：A）

あなたの
住所
氏名
年齢（学年）
電話番号

登録料

5

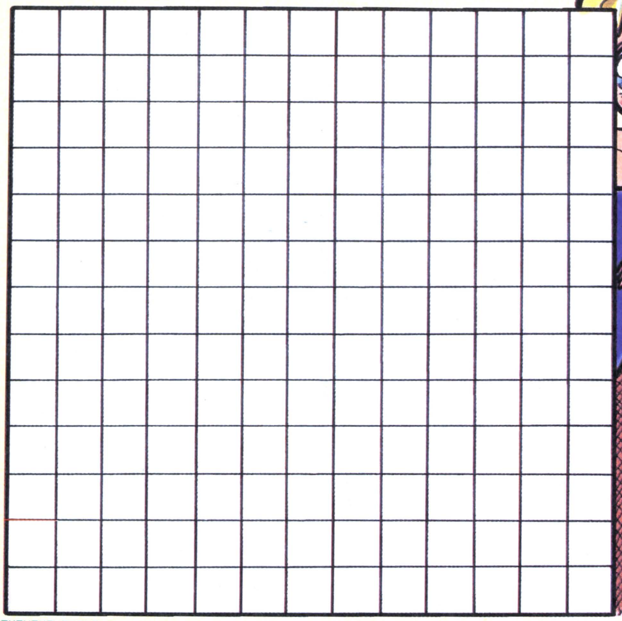
5月号の結果と勝利者

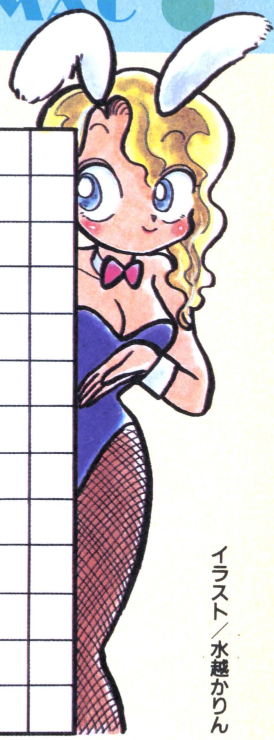
左下の図の黄色いマス目が重複した面になってしまうため、立方体をつくれないのはⒶとⒸでした。従って正しい群はⒷになります。
抽選で下の10名の方々に3000MACをお送りします。オメデトウ!!

というわけで、今回をもってこの『トレジャーハンターズ』は終了させていただきます。長い間ありがとうございました。でも、MACカード発行、および賞品プレゼントは引き続き行われますので、これからもプレゼントめざして、どんどんMACを集めて下さい。



矢野大(北海道)
荻野哲哉(群馬県)
高橋茂信(千葉県)
小原和隆(東京都)
雪吹優一郎(神奈川県)
坂本武史(愛知県)
西村俊岐(三重県)
平新一(大阪府)
松田裕也(高知県)
池渕慎二(徳島県)

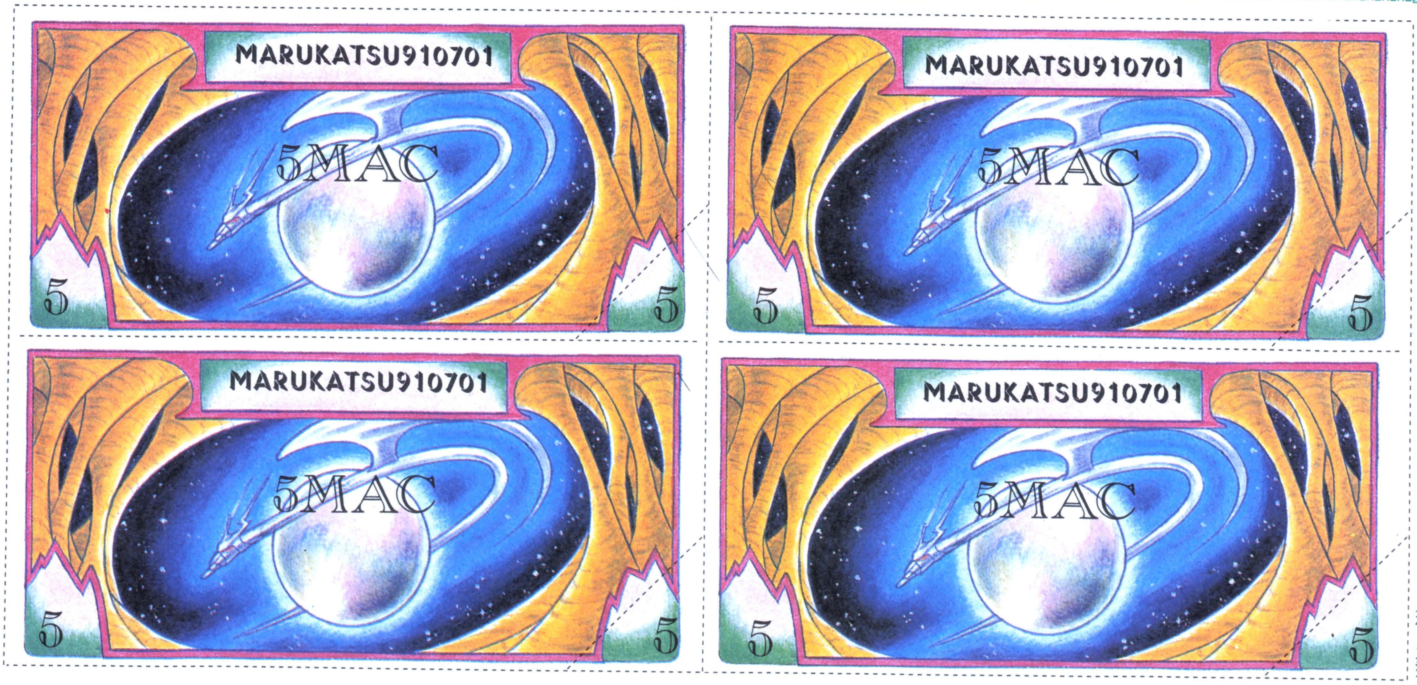




イラスト／水越かりん

さよならトレジャーハンター!!

ひと通りのデータを発信し終えた後、アイリンから再びメッセージが届いた。
「これであたしからのメッセージはおしまい。ここ地球がすべての出発点なのよ」
「地球？ 地球が出発点？ こんな辺境の忘れられた星が？ アイリン、キミの正体は、本当の目的はいったい何なんだ!?」
「あたしはスパイでもTHAの人間でもないわ。あたしは地球人よ。銀河連邦を形作るまでになった人類の最初の故郷であり、人類の拠りどころであった星、そして人類が最後にたち帰るべき原初の場所……それが地球よ。真理にたどり着き人類の故郷・地球に帰る。そのためだけにTHAもパイルも利用してきたわ」
アイリンは至福の微笑みを浮かべた。
「優秀なTHが謎を解いてくれたおかげで、やっと帰るべき故郷へたどり着くことができそうよ。本当にありがとう。また縁があったら宇宙のどこかで会いましょう……」ガガッ。
こうしてアイリンは地球に帰っていった。再会を予感したのか、彼女は最後まで「さよなら」を言ってはくれなかった。



イラスト／杉山真理



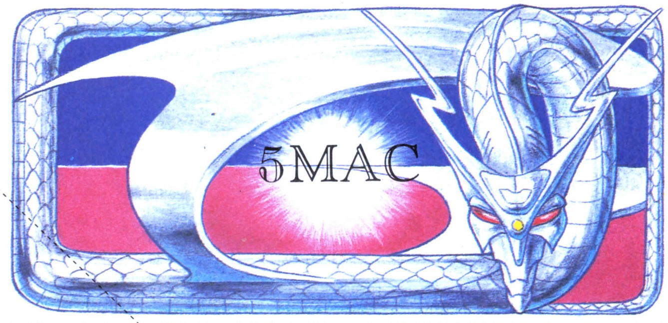
STEP 4

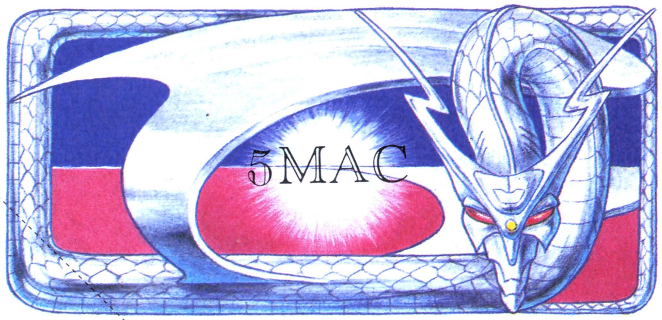
豪華賞品を手に入れるには…

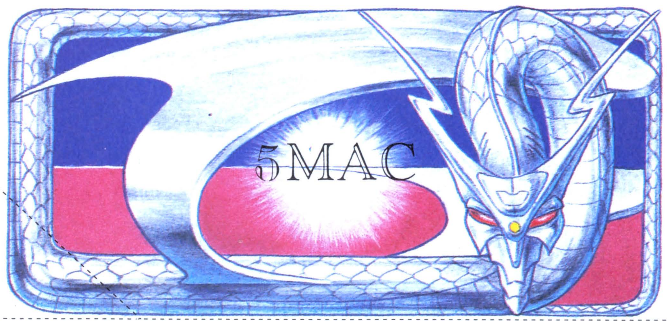
このページをはじめ、本誌のいろいろなコーナーでもらえるMACで、左の写真で紹介されている豪華賞品が手に入ります。下の表に書かれている各賞品に必要なMACが集まったら、次の方法で応募してね。集めたMACと住所、氏名、年齢(学年)、電話番号、希望賞品名、賞品に加えてほしいものを書いた紙を封筒に入れ(ボールペン、シャープペン希望者は、自分のあて先を書き、62円切手を貼った封筒も同封して)、応募方法と同じあて先の「MAC賞品プレゼント」係まで送ってください。ただし、同じ番号(MARUKATSU910701という数字)のMACは8枚までしか使えません。同じ絵柄の旧MACは2枚まで、このページや各コーナーでもらったスペシャルMACは何枚でもOKです。

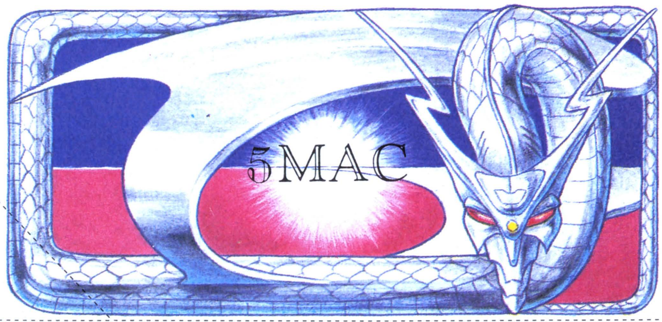
MACを集めれば、この豪華賞品がキミの手に

				マルチタップ	2,100MAC	セガメガドライブ	12,500MAC
				ターボパッド	2,200MAC	ウォッチ	13,000MAC
(勝)ボールペン	50MAC	(勝)テレホンカード	670MAC	天の声2	2,850MAC	コアグラフィックス	14,500MAC
(勝)シャープペン	200MAC	水越かりん先生直筆色紙	800MAC	ターボスティック	3,250MAC	ギター	18,000MAC
(勝)専用原稿用紙	300MAC	(勝)Tシャツ	1,200MAC	アベニューパッド	3,500MAC	CDプレイヤー	20,000MAC
システムファイル	600MAC	電卓	1,800MAC	ウォークマン	11,500MAC	スーパーグラフィックス	30,000MAC









KADOKAWA 一夢の島

THE ISLAND OF DREAMS

今月のCHECK　POINT

★「ぼくらの七日間戦争2」7月6日より全国松竹系で公開(同時上映「幕末純情伝」)

★「サイレントメビウス」8月17日より全国松竹系で公開(同時上映「アルスラーン戦記」)

MOVIE 沖縄ロケはピーカン続き！「ぼくらの七日間戦争2」

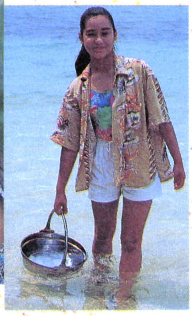


中・高校生に圧倒的な人気を誇る、宗田理原作の“ぼくらシリーズ”。その映画化第2弾は、沖縄の無人島を舞台に、期末試験をボイコットした9人の中学生がリゾート開発にまつわる騒動に巻き込まれていくというお話。豊かな自然をバックに、スケールの大きな冒険と大人たちとの“戦闘”の数々が見どころだ。監督は初メガホンの山崎博子。

さて、主演の“中学生ゲリラ団”のなかで、注目の女の子2人を紹介しよう。まずはオーディションでグランプリに輝いた、渋谷琴乃ちゃん(16)。「元気が出すぎて、本番で笑いが止まらずに監督にしかられたこともある」という、おチャメな子。もう1人は具志堅ティナちゃん(16)。沖縄生まれでアメリカ暮らしの経験もあるという彼女の目標は、「国際派女優になること」。2人とも期待の大型新人だ。ヨロシクね♡



⬆渋谷琴乃ちゃん。



⬇具志堅ティナちゃん。

EVENT ビデオのお祭り！「VIDEX JAPAN'91」

ビデオのソフト&ハードが大集合する一大イベント、『ビデックス・ジャパン'91』が、幕張メッセ（千葉県）で開催される。今年の一般公開日は6月22日(土)。角川書店では、この夏公開の角川映画4作品の最新予告編上映や、豪華商品が当たるゲーム&クイズを行う予定。みんなドンドン来てね!!

(入場料：一般500円、高校以下300円)



MUSIC コミックを「音」で…

CD版「魍魎戦記 MADARA」ほか

OVA版『魍魎戦記 MADARA』の主題歌、THE GREAT RICHIESの歌う「時速4kmの旅」が大好評！6月5日にはサントラ盤のアルバムも発売。ほかにも、コミックのミュージックアルバムが今後続々と登場の予定なので、そのラインナップを紹介しよう。



- ●『宇宙英雄物語』イメージアルバム第2弾→6月25日発売予定
- ●『銀河戦国群雄伝ライ』ミュージックアルバム→7月21日発売予定
- ●『魔狼王風雲伝』より「ファンタジア」(シングルCD)→7月12日発売予定
- ●『ロマンシア』より「Toy Girl」(シングルCD)→7月19日発売予定



サイレントメビウスNEWS —CHAPTER…01—

劇場版アニメ公開まであと2か月半。待ちきれないキミのために、『サイレント〜』の最新追っかけコーナー開始だ！



香津美も



由貴もちょっぴり大人っぽく！

劇場版に登場する「AMP」のメンバーは、6人全員が“リニューアル”。上のコミック版の写真と見比べれば、香津美も由貴も少しずつ大人っぽく変身してるのがわかるよね。新鮮な魅力と新しいコスチュームで、オリジナルストーリーに挑戦する彼女らの活躍に期待してほしい。

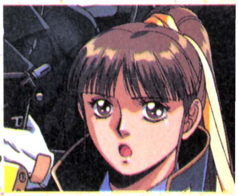


香津美リキュール

⬅本編の主人公。大魔道士ギゲルフの娘で、強力な魔力を持つ。

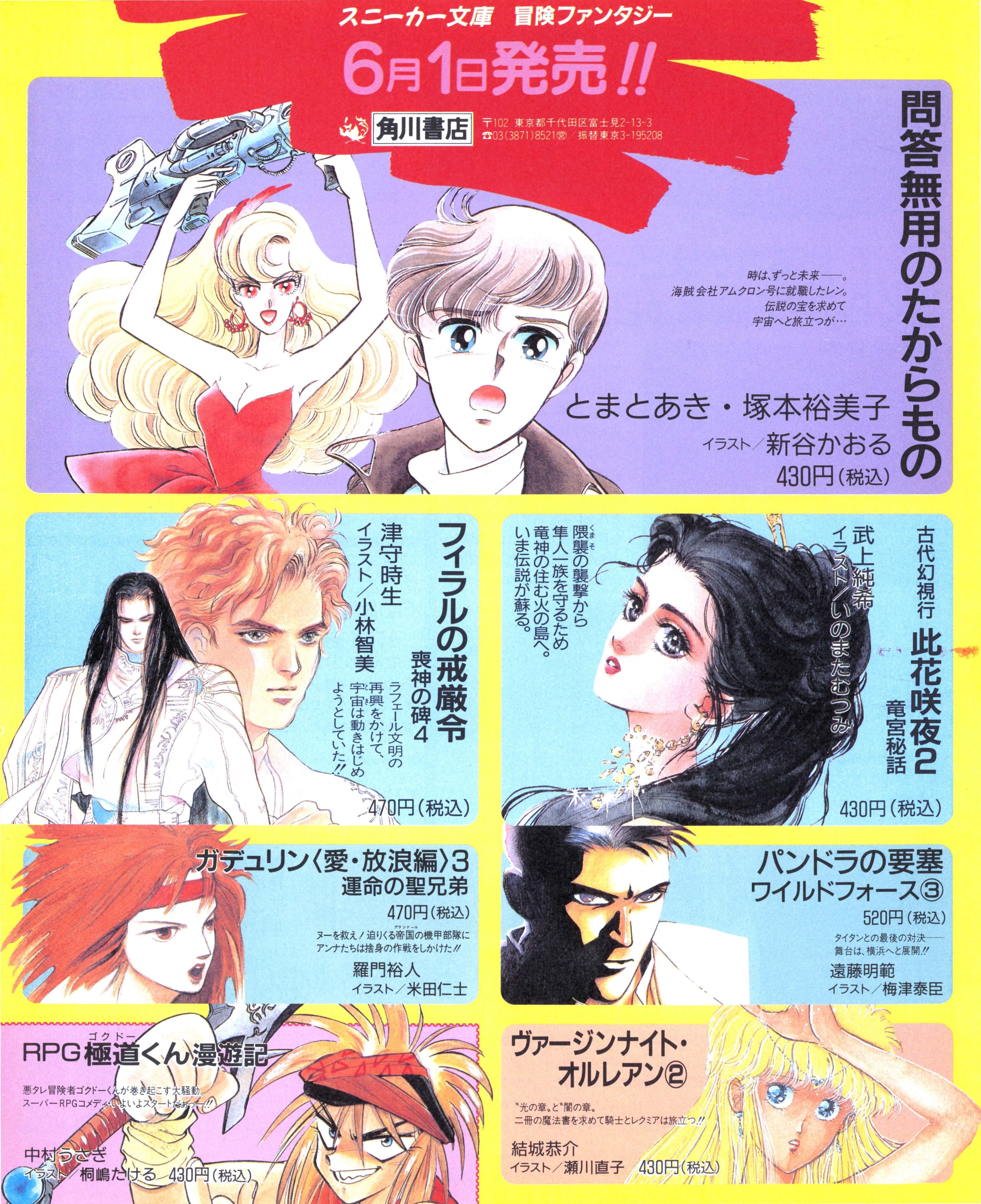
彩弧由貴

➡キリリとしたまなざしも大人っぽくイメージチェンジ！



おっかけ最新情報

カセットブック新刊情報：お待たせの続編『魍魎戦記 MADARA 真言編』と『聖エルザクルセイダーズ4 チクリンウォーズ 純情篇』が、いよいよ6月1日発売!!　どちらもステレオ・60分で、定価1600円(税込)です。


スニーカー文庫　冒険ファンタジー
6月1日発売!!
角川書店
〒102 東京都千代田区富士見2-13-3
☎03(3871)8521(営)／振替東京3-195208
問答無用のたからもの
時は、ずっと未来――。
海賊会社アムクロン号に就職したレン。
伝説の宝を求めて
宇宙へと旅立つが…
とまとあき・塚本裕美子
イラスト／新谷かおる
430円(税込)
フィラルの戒厳令
喪神の碑4
津守時生
イラスト／小林智美
ラフェール文明の再興をかけて、宇宙は動きはじめようとしていた!!
470円(税込)
古代幻視行
此花咲夜2
竜宮秘話
武上純希
イラスト／いのまたむつみ
隈襲(くまそ)の襲撃から隼人一族を守るため竜神の住む火の島へ。いま伝説が蘇る。
430円(税込)
ガデュリン〈愛・放浪編〉3
運命の聖兄弟
470円(税込)
ヌーを救え！迫りくる帝国の機甲部隊(グランドール)にアンナたちは捨身の作戦をしかけた!!
羅門裕人
イラスト／米田仁士
パンドラの要塞
ワイルドフォース③
520円(税込)
タイタンとの最後の対決――
舞台は、横浜へと展開!!
遠藤明範
イラスト／梅津泰臣
RPG極道(ゴクドー)くん漫遊記
悪タレ冒険者ゴクドーくんが巻き起こす大騒動。
スーパーRPGコメディ、いよいよスタートだぁーっ!!
中村うさぎ
イラスト／桐嶋たける　430円(税込)
ヴァージンナイト・オルレアン②
"光の章"と"闇の章"
二冊の魔法書を求めて騎士とレクミアは旅立つ!!
結城恭介
イラスト／瀬川直子　430円(税込)

New Soft Times
ニューソフトタイムス

ダライアスII

NECアベニュー／発売日未定／価格未定

STG

アーケードの傑作STG『ダライアスII』の移植が決定！それも、『スーパーダライアス』を見事に移植したNECアベニューが手がけるのだ。これは期待できそうだ!!

移植決定!!



⬆横につなげた2つの画面が迫力を演出しているアーケード版『ダライアスII』。



➡前作と同じく、移植はNECアベニューが行う。ただの移植じゃ終わらないハズ!?

＊特別に表記のないものは、すべてアーケード版の画面です。

前作で最高の1画面化に成功した迫

NECアベニューが贈る『ダライアスII』決定版！

名作STGとして名高いアーケード版『ダライアス』を、PCエンジンCDロム版『スーパーダライアス』およびHuカード版『ダライアス・プラス』として、ファンの目の前に甦らせたNECアベニュー。横3画面という独創的な構成の、移植はまず不可能と思われていたこのゲームを、見事にパワーアップ移植してくれたのは、記憶に新しいことと思う。

そのNECアベニューが、今度は『ダライアスII』に挑戦する！　横2画面になって前作よりは移植しやすそうな『ダライアスII』だけど、そのまま移植ということは、まずないだろう。パワーアップしてPCエンジンに登場する『ダライアスII』。詳細はわかり次第お知らせするので、お楽しみに！



⬆アーケード版『ダライアスII』の迫力が、PCエンジンでどう変わるか？　乞う御期待！

『ダライアス』シリーズ史

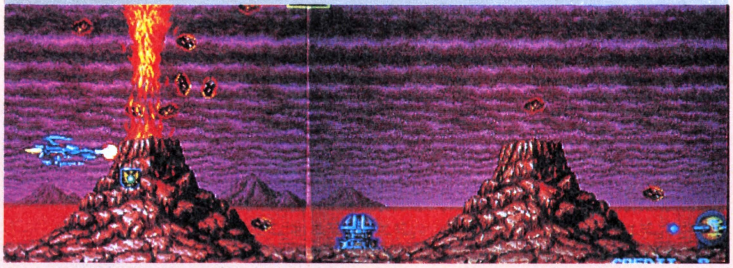
アーケードを祖とする『ダライアス』なんだけど、PCエンジンを筆頭に、メガドライブ、スーパーファミコンなど、あちこちのゲーム機に、名前を変えて移植されている。アーケードから最新移植までの歴史を、かんたんに振り返ってみよう。

ダライアス〜アーケード版〜



⬆'87に発表され、STGファンのド肝を抜いた、元祖『ダライアス』。

ダライアスII〜アーケード版〜



⬅元祖から2年。新しくなって登場したアーケード版『ダライアスII』。これが今度PCエンジンに移植されるワケだ。

スーパーダライアス〜PCエンジン版



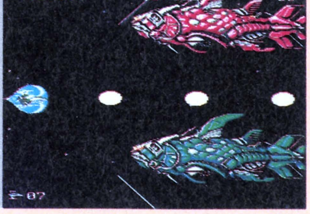
⬅元祖『ダライアス』をCDロム用にアレンジし、昨年3月に発売した。

ダライアスII〜メガドライブ版〜



⬅メガドラには、一足お先の昨年末に移植されている。

ダライアスツイン〜スーパーファミコン版〜



⬅『ダライアスII』を基にリメイクされたSFC版。

ダライアス・プラス〜PCエンジン版〜

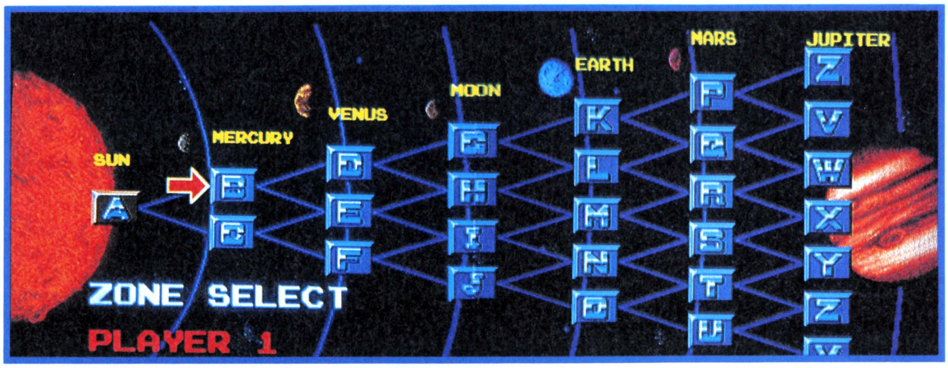


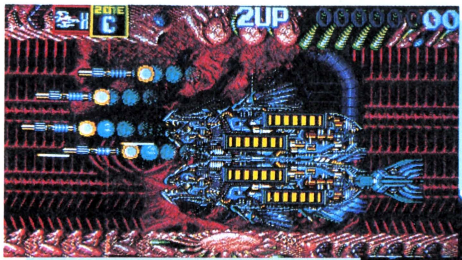
⬅Huカード用の『ダライアス』。昨年9月に発売。

力のステージがキミの挑戦を待つ

『ダライアスII』に登場する敵キャラは、前作と同じで、基本的に海の生物をモチーフとしているものが多い。『II』で初めて登場するものも多いけど、前作のボスが小さくなってザコや中ボスとして登場したりする。前作をプレイしている人なら、昔の苦い経験(?)を思い出したりして、2倍楽しめたりする!?

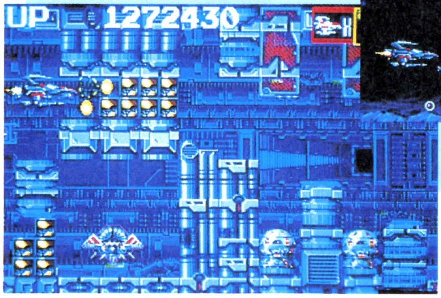
ちなみに『ダライアスII』のステージ構成は、基本的に前作と同じ、ゾーン選択方式だ。どのルートを通るかで、難易度も変わってくる。全28ゾーンがキミの挑戦を待ってるぞ！







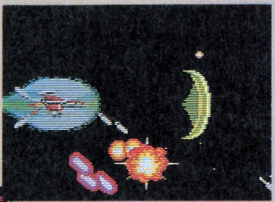
⬅ゾーンCにおける巨大な敵との熾烈な戦い。凶悪な攻撃を仕掛けてくるぞ！
⬇『スーパーダライアス』にも登場したカニさんだ。泡をよけるのがつらい!!



⬅ゾーンKの都市空間。相変わらず狭いのだ。障害物を破壊しつつ、ボス目指してばく進するのだ!!

パワーアップシステムは前作とはちょっと違うのだ!!

『II』でのパワーアップは、前作のようにアイテムをたくさん取るというシステムとは、ちと違う。各兵器ごとにアイテムがあるのは同じだけど、1個で1段階アップするのだ。





⬆いっぱい取らないとパワーアップせず、やられると一気にパワーダウンした前作。やられると復帰がつらかった。
⬅『II』では、比較的スグにパワーアップできる。また、ミサイルとは別に、レーザーという兵器が増えている。

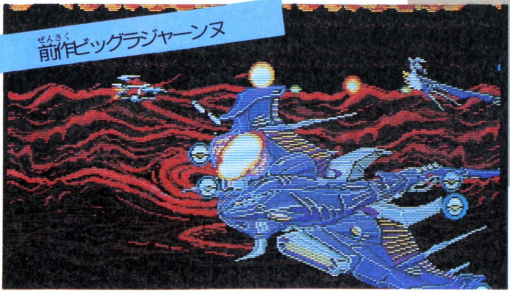
新ボスも登場!?

この移植版『II』には、『スーパーダライアス』のように、PCエンジン版オリジナルのボスが登場する予定があるという。前作でさんざんプレイヤーを悩ませてくれた巨大ボス、今度はどんなボスが登場する!?



⬆『ダライアスII』に登場する戦艦の艦橋を背負ったヤドカリくん。なかなかユニーク！

前作ビッグラジャーンヌ



⬅PCエンジン版オリジナルのボスだ。

前作ドリオサーム

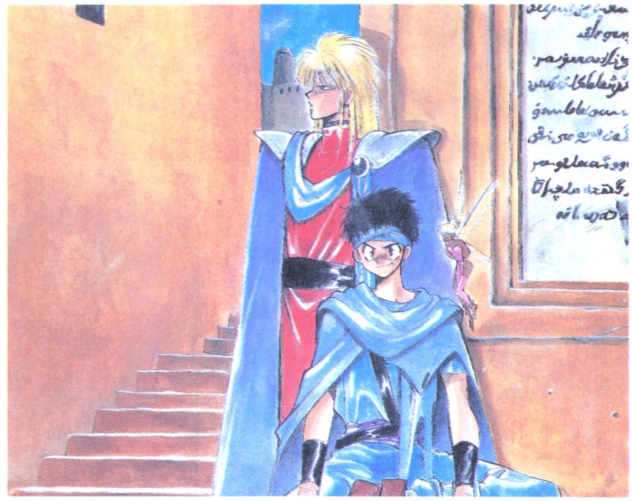


⬅『ダライアスII』に登場するドリオサーム。PCエンジン版『スーパーダライアス』にも登場した。

自由度の高い、大作RPGだ！

SORCERIAN

ソーサリアン



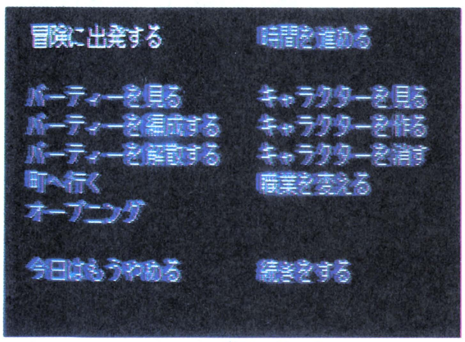
ビクター音産／発売日未定／価格未定　A・RPG

10もの冒険が、キミを待っているのだ！

前回、簡単にしか紹介できなかったので、あらためて『ソーサリアン』のゲームシステムについて紹介していくことにしよう。

このゲームのもっとも特徴的なところは、"複数の冒険に自由に行ける"ということ。つまり、プレイヤーの気分次第で好きな冒険を楽しむことができちゃうのだ。ゲームに収録されているのは、パソコン版で人気の高かった7本のシナリオ(冒険)にPCエンジン版オリジナルの3本を加えた計10シナリオ。オリジナルのうちの2本は、最初に冒険することになるオープニングシナリオと、他の冒険をすべてクリアしたあとで初めてプレイできるエンディングシナリオとなっているぞ。

これだけシナリオがあると、ソーサリアンはいつも冒険ばかりしていると思われちゃうかもしれないね。でも、実をいうとふだん彼らは働いているんだ(もちろん、冒険ばかりして暮らすことも可能だよ)。左の写真の右上に「時間を進める」というコマンドがあるけれど、これを選ぶと商売に精を出すようになるってわけ。就いている職業によって収入が違ったり、力仕事をすると攻撃力が上がったりと、かなり細かく設定されているから、プレイしているうちに感情移入しちゃうと思うぞ。そのほかにも、町の道場に行って何年もの間、修業することもできるなど、文字どおりロールプレイする(役割を演じる)ゲームなのだ！



⬆メインメニュー。ここから冒険や町に出かけるんだ。これは開発中のものなので、少しコマンドが変更されるぞ。

シーン相関図

〈宿〉
メインメニュー

↔

〈冒険〉
ビフォア　ダーク
天の神々たち
メデューサの首
呪われたクィーンマリー号
氷の洞窟
呪われたオアシス
不老長寿の水
暗黒の魔道士
朽ち果てた黄金
タイム　アフター　タイム

↕

〈町〉
武器と防具の店
魔法使いの家
薬屋
寺院
長老の家
城のえっけん室
道場

主人公たちはこのようにして作られる

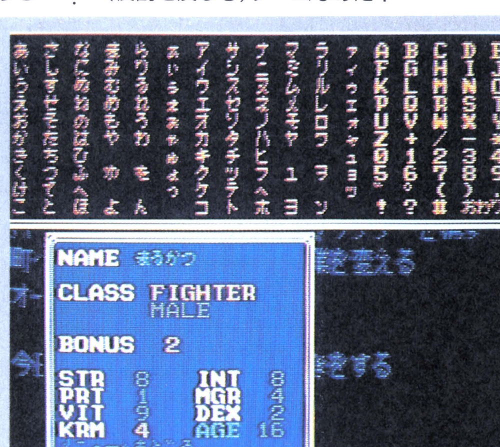
プレイヤーが最初にすることになるのが主人公の作成だ。かなり細かく設定することができるので、きっとキミ好みのキャラクターを作り出せるハズだよ。10人まで作れるから、いろいろと個性的なメンバーを作ってみよう！

まず最初につけるのが名前。右の写真では「まるかつ」ってしたけれど、もちろんどんな名前だってOKだ。

続いては種族の決定。育て方によっては魔法も使えるようになる万能選手のファイター、魔法を扱う能力に秀でているウィザード、魔法はからっきしダメだけど武器攻撃が得意なドワーフ、非力だけど魔法が得意なエルフという4種類の中から選ぶことになるんだ。

男女の区別だってつけられちゃう。特に目立った差はないけれど、男性は女性より力持ちに、女性は男性よりも賢くなるようになっているぞ。

ちなみに、キャラクターの顔のグラフィックも完成版では表示されるからね！



 イラスト／沢田翔, 夢来鳥ねむ

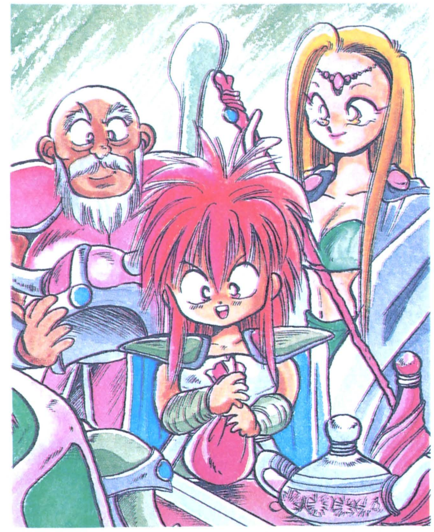
町で冒険の準備を整えよう



☗ここがペンタウァの町だ。右に表示されているのが行ける場所。さぁ、これからどこに行こうかな？

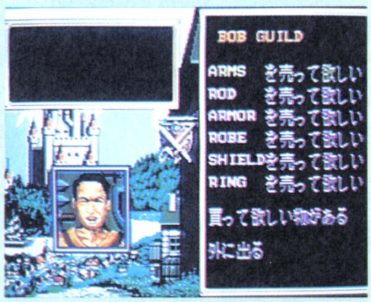
冒険に出るための装備を整えたり、キズ薬を買ったり、魔法を作るためのヒントを聞いたり、魔法を用意（アイテムに魔法をかけてもらう）したり、修業をしたりと、冒険に出かける前に町ですべきことはいっぱいある。冒険から帰ってきたあとも同様で、冒険中に見つけたアイテムを鑑定してもらったり、十分な経験値がたまったら王様のところへ行ってレベルアップしてもらったりすることになるんだ。時には、冒険中に死んでしまった仲間を生き返らせてもらうことも……。

ソーサリアンにとって町とはとても重要な場所。上手に町のお店を利用することで、より安全に冒険を楽しむことができるのだ！



武器と防具の店

剣やローブなどを扱っているお店。冒険に出るには3種類の装備を整える必要があるので、誰でも最初はここで買っていくことになる。ファイターの武器は剣、ドワーフの武器は斧というように、種族ごとに買えるものが異なっているんだ。



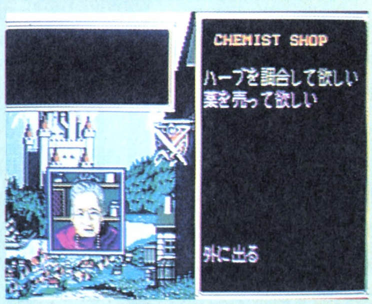
魔法使いの家

持っているアイテムに7種類の星をかけてもらうところ。星をかける順番によってアイテムに宿る魔法が違ってくるので注意！　魔法が使えなくなる呪いをかけられた場合、ここで解いてもらおう。死者の復活もここでできるぞ。



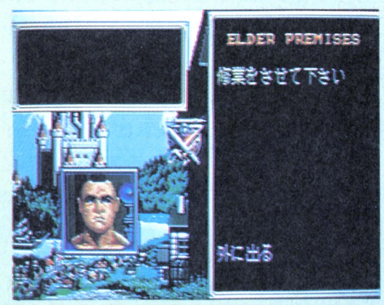
薬屋

キズ薬や解毒剤、はては死者を復活させる薬まで売っているお店。薬の素となるハーブ（ベルベーヌ、ラベンダー、セージ、ヒソップ、セボリーと全部で5種類ある）を冒険中に入手した場合、ここで薬に調合してもらうこともできる。



道場

ソーサリアンの能力を上げる場所。攻撃力、体力といった能力値を上げる7種類の修業のほかに、「アイテムを知る」「ワナを知る」「モンスターを知る」「ハーブを調合する」という4種類の特殊能力を身につけることができるんだ。



寺院

ざんげをしたり、祈りをささげたりする場所。「神の国」へと召された者のみ、ここでもよみがえらせることができる。ここでは寄付金をあげることもできるが、それによってどんな効果があるのかは明らかにされていないのだ。でも、ひんぱんに通っていれば、きっといいことが起こるはずだよ。

長老の家

この町で一番の物知りである長老が住んでいる家。ソーサリアンの持っているアイテムの詳しい情報を、いくらかのお金とひきかえに教えてくれる。また、アイテムにかかっている魔法を引き出してくれたり、魔法の作り方も教えてくれる。冒険中に拾ったアイテムはここで鑑定してもらおう。

城のえっけん室

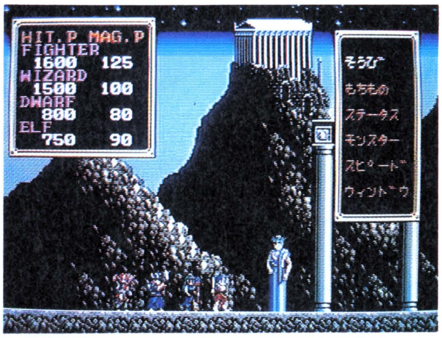
ペンタウァの王にえっけんすることができる場所。王はソーサリアンの経験値を見て、レベルアップに足るかどうかを判断してくれるのだ。もしもレベルアップできなくても、あとどれだけの経験値が必要か教えてくれるぞ。レベルアップすれば体力などが増えるから必ず寄るようにしよう。

冒険はこんな感じで進行していくのだ！

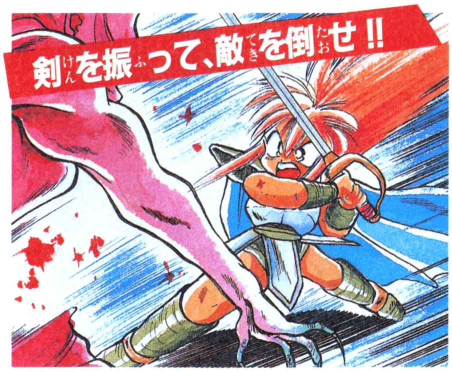
準備が整ったら、作ったソーサリアンの中から好きなメンバーを選び、パーティを組ませよう。1～4人までのパーティが組めるけれど、レベルの低いうちはひとりで冒険に出るような無謀なことは避けたほうがいい。冒険終了時に得られる経験値は等分されちゃうけどね。

シナリオによっては、参加できるソーサリアンの人数が3人までと制限されるものもある。そんな場合は必ずノンプレイヤーキャラクター（NPC）と呼ばれる人物がパーティに参加してくれるので心配は無用だ。「どんなキャラクターが、どんなときに仲間になってくれるのかな」なんて想像するのも楽しいぞ。ただ、残念なことに彼らはシナリオ中でしか仲間になってくれないんだ。つまり、ペンタウァに連れて帰ることはできないってわけ。もちろん、そのシナリオをプレイするたびに何度でも会うことはできるけどね。

冒険中は"横スクロールのアクションゲーム"といった感じになる。謎解きをしたり、シナリオクリアに必要なアイテムを探したりするためにマップ内をあちこち旅するわけだけど、タイミングよくジャンプしないと先へ進めない場所なんかも用意されているからなんだ。もちろん敵との戦いもリアルタイム。体当たりするように接近して①ボタンで武器攻撃したり、はたまた距離をとって②ボタンで魔法による攻撃をしてみたりと、指先のテクニックがポイントとなってくるのだ！



⬆「天の神々たち」より。右のほうにいる大きな人物は神様。ちなみに、このシナリオにもＮＰＣが出てくるぞ。



⬅敵にぶつかるように接近し、剣を振って攻撃するんだ。攻撃力の高さがダメージに直結する。



⬅攻撃魔法のほかに、ヒールといった治療の魔法や、バリアといった防御の魔法もあるんだ。

ウインドウのコマンドを有効に使おう！

キャラクターの並び換えや、装備の変更といった各種のコマンドは、セレクトボタンを押すと出てくるウインドウを使って操作するんだ。さまざまな情報を知っておくと、冒険が少しは楽になるかもね！

冒険中に手に入れたアイテムや、それまでに得たゴールド、経験値を表示させるのが「インベントリー」。自分が持っているアイテムの名前を確認するのにもつかえるよ。

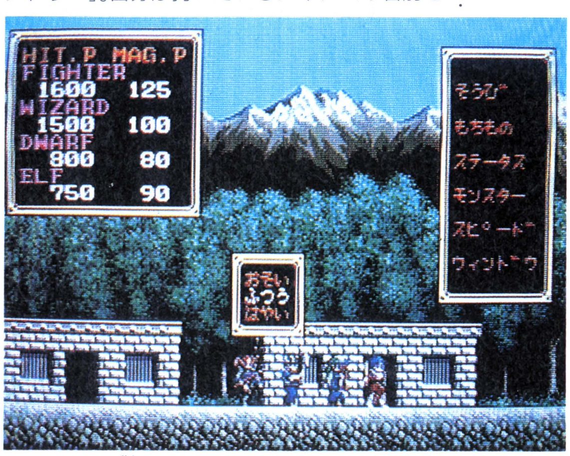
ゲーム中、常に各キャラクターのデータ（ヒットポイントとマジックポイント）を表示しているウインドウがあるんだけど、それを表示するかどうかは「ウインドウ」というコマンドだ。ふだんは表示しておくといいだろう。

「ステータス」は全員の能力値を見るときに使うコマンド。

モンスターに関する知識を持っているキャラクターが先頭にいるとき「モンスター」を選ぶと、その場にいるモンスターの名前や習性を知ることができる。なかなか便利だぞ。

「装備」は、文字どおりキャラクターたちにアイテムなどを装備させるためのコマンド。アイテムにかかっている魔法を使いたいときや、薬を使いたいときに利用することになるんだ。

このほかにも隊列を変更したり、移動スピードを変更したりするときにも、ウインドウのコマンドを使うことになるんだ。



⬆ウインドウを開いて、スピードを調整しようとしているところ。色の表示が違っているところが現在選択している内容だ。

ウインドウの位置にも注目してね!!



⬅ここではウインドウの位置が左上にある。

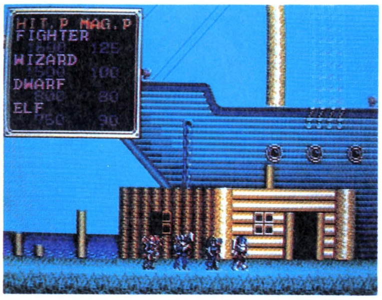
➡おっと右上に移動したぞ。

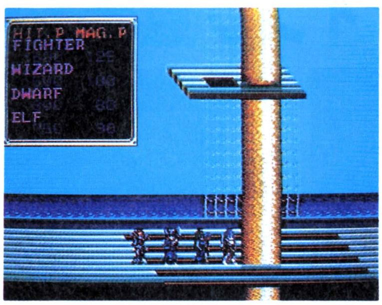
⬅邪魔にならない位置に勝手に動く。賢い！

4シナリオのストーリーを紹介しよう！

呪われたクィーンマリー号

ペンタウァの港にクィーンマリー号という名の船が入港していた。新たなる冒険を求めていたソーサリアンにとっては、まさに格好のチャンス！　さっそく乗りこもうとしたのだが、船長さんが「船からおりようとしない息子を説得してくれたら、乗せてもいい」といわれてしまう。どうやって説得すればいいのだろう？

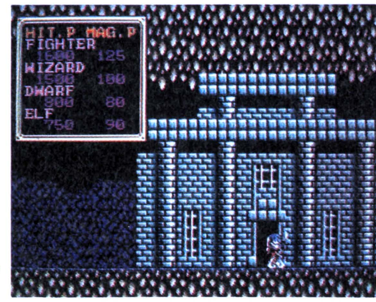




このシナリオの主な舞台は、タイトルにもなっているクィーンマリー号。ここで狂暴なカモメやネズミ、そして船内に現れる幽霊を相手に戦うのだ。さらには、連続殺人事件まで起こってしまう！　はたして、何者が何のためにこんなことをしたのだろう？　ソーサリアンたちは、この事件を無事に解決することができるのだろうか？

氷の洞窟

ペンタウァを原因不明の寒波が襲った。国はずれの山間部から流れてきた冷気に、住民はみなふるえあがっている。はやくこの冷気をどうにかしないと、ペンタウァは不毛な土地へと姿を変えてしまうことだろう。この事件の張本人は、ソクラムという名の錬金術師だった。彼はある目的のために、洞窟で実験を行っていたのだ！

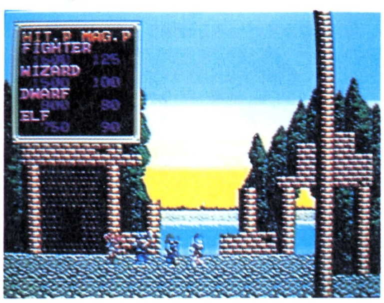




全シナリオ中でも有数の"謎解き"に重点がおかれたシナリオだ。寒々とした洞窟内にしかけられているさまざまなトラップを見破り、暗号を解読していかないことにはソクラムに会えないだろう。スノートロールやホワイトベアといった、寒さに強いモンスターがソーサリアンたちの目の前に立ちはだかってくるぞ！

呪われたオアシス

数多くのめずらしい品物や、貴重な産物が集まる交易都市ヴァラージ。ペンタウァもここからさまざまな交易品を入手していたのだ。ヴァラージに行くには広い砂漠を越えていく必要があった。砂漠を旅する隊商は、途中にオアシスがあるからこそ安心して旅することができていたのだが、何者かがこのオアシスを呪いで汚してしまったのだ！　ソーサリアンたちは、さっそく呪われたオアシスへと向かった……。

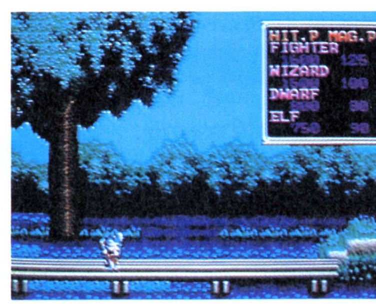




このシナリオには、バジリスクという、ソーサリアンたちを一瞬のうちに石化させてしまう力を持ったモンスターが登場する。もしもパーティ全員が石化してしまったらその場でゲームオーバーになってしまうだけに、あなどれない敵だぞ。

メデューサの首

平和だった村にとつぜんメデューサが現れた！　村人たちはあっという間に石化されてしまい、村は全滅状態となってしまった。これを見過ごしてはおけぬと、王様はソーサリアンたちにメデューサ討伐の命を下したのだった。



メデューサが大ボスだけあって、なかなか苦労することになるだろう。このシナリオにはNPCとして、メデューサハンターのカレンが仲間になってくれるぞ。

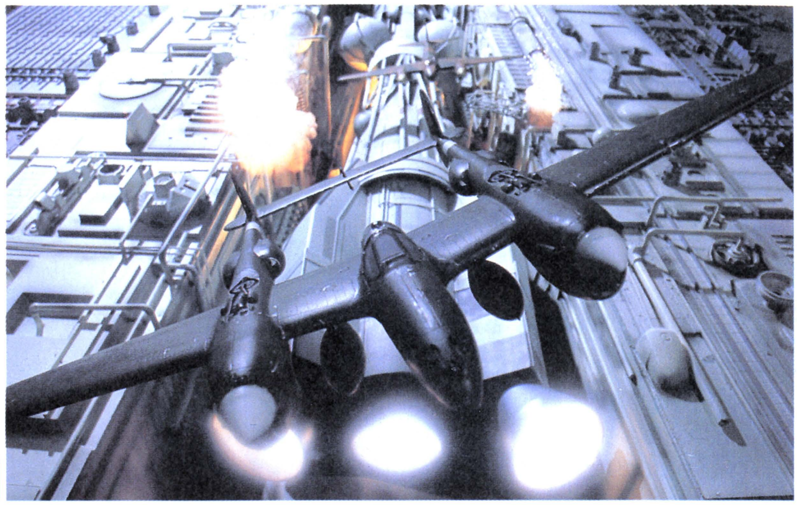
WRITER'S NOTE

町の人物のグラフィックが新たに描き起こされていたり、「パトレイバー」などでおなじみの川井憲次さんが音楽を担当されたりと、「単なる移植ゲームでは終わらせないぞ」というスタッフの意気込みが感じられる。メッセージ表示ひとつとっても、文字が漢字になると読みやすいし、意味もストレートに伝わってくるね。オリジナル部分（オープニング、シナリオなど）も楽しみだ！　（ウォルフ）

SG待望の大型STG

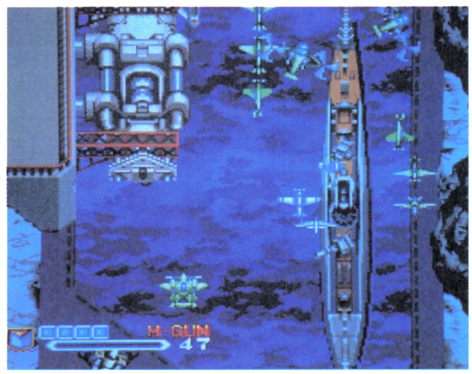
1941 COUNTER ATTACK

ハドソン/発売日未定/価格未定　SPG　8M　SG



アーケードの人気作、ハイパーシューティング登場！

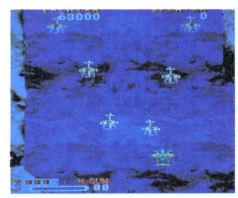
アーケードで人気の高かった『19』シリーズの最新作『1941』がいよいよSGで登場するぞ。もちろん、アーケードの迫力もそのままで、超バカデカいボスキャラや美しいグラフィックがゲームをガンガン盛り上げてくれているんだ。で、この『1941』は、今までの『19』シリーズとは少し違って、ステージの数が32や16といった長いものではなくて、全6面というまとまったものになっているんだ。ステージ数が少なくなったかわりに、各ステージごとの特徴がはっきりしていて、プレイしていても絶対あきないこと保証つきだ。それから今回から"タメ撃ち"や自機をわざと壁にぶつけて回転して撃つ"回転撃ち"など新たな攻撃法が加わって、ゲームをやりごたえのあるものにしているぞ!!



⬆ドックを破壊して、逃げるスペースを確保しよう。



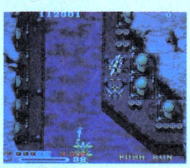
➡編隊ごとの出現パターンを覚えることが肝心！



⬅おっと！下からの中型機には要注意だ！

グラフィックもバッチリ！

やっぱり気になるのが、グラフィック。このSG版『1941』は、アーケードに負けず劣らずのハイクオリティだ。特にボスのグラフィックは超迫力だから期待していてもOKだ！



⬆高速スクロールの面では、よそ見は禁物。



⬆先手必勝！敵編隊を撃破して、このピンチをうまく切り抜けろ。



⬅中型機は早めに処理したほうがいいぞ。



⬆早め早めに敵を倒していけば、ぐっと展開は楽になるぞ！

必殺 効果絶大!! タメ撃ち

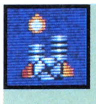
この『1941』での新しい攻撃法がこれ。いわゆる"タメ撃ち"だ。数秒間ボタンを押しっぱなしにしてから発射すると、ノーマル弾より数倍破壊力のある弾が6方向に発射されるんだ。かなり有効だぞ！



⬅タメてー。ん、やはり効果は絶大！タメ撃ちを使えば、そこらへんのザコはみ～んなオダブツだ。あ～、これは何度やっても快感だネ。

最強の兵器群を使いこなせ!!

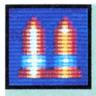
このゲームではノーマル以外に3種類の兵器が登場する。どの兵器にも場所に応じた特性が設定されているから、兵器を使い分けながら進んでいくということが、とても重要になってくるワケだ。登場してくる敵キャラにはいろんな攻撃パターンがあるけど、そのボスやキャラに合った攻撃をしなかったら、ダメージを受けてしまったり、アイテムをのがしてしまうなんてことにもなりかねないんだ。また、サイド・ファイターや分身といったサブアイテムと組み合わせればもっと有効な攻撃が可能だ！



マシンガン

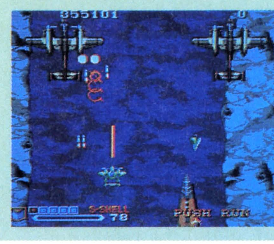
ノーマル弾より破壊力があって、セミオートの連射ができるのだ。





スーパーシェル

敵を貫通するレーザーを発射することができるが、連射することはできない。





対地ミサイル

自機の前方を広範囲にわたって攻撃することができ、連射することも可能。

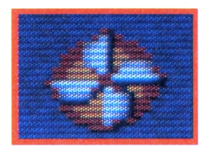


強い味方！ サブアイテムを紹介！

ゲーム中、上の3種類の兵器以外にも4種類のサブアイテムが登場する。それぞれ、ゲーム中プレイヤーを助けてくれるお得なものばかり。このアイテムはセキスイ編隊をすべて撃破することによって出現するので、絶対にのがさないようにネ。



⬆赤いヘリの編隊を逃がすと、後々苦しいぞ！

サイド・ファイター	分　身	POW	弥　七
			
このアイテムを取ると自機の左右に支援機がついて、斜め前方にも弾を発射できる。	自機に分身がついて攻撃力がアップするぞ。自機を動かすとついてくるオプションだ。	敵の攻撃によって失われた自機のゲージを1つだけ回復させることができるアイテム。	敵の攻撃によって傷ついた自機のパワーゲージを全部回復させることができるアイテム。



⬅サイド・ファイターは、やっぱり強い味方だ。



➡ヤバイぜ！ あとわずかしかH・Pが残ってない。弥七が欲しい！



⬅セキスイ編隊を撃破して、武器を調達しよう。



⬆中型機は、いきなり画面下から現れる。あまり画面の下ばかりにいると、体当たり攻撃をくらってしまうので気をつけよう！

目指せ100%

ステージをクリアするごとに破壊率と撃墜率のデータが表示されるのは、今までのシリーズと同じ。じゃあ、なぜ今さら100%を目指せ!! かというと、実はこのゲームでは破壊率と撃墜率によって階級が上がり、パワーゲージの上限が上がるんだ。だから撃ちまくったほうが有利ってことだね。



⬆これがミッションを終了したときに出る、撃墜率と破壊率のデータだ！



⬅中型機に気を取られすぎると、100%撃破は難しい。

序盤戦のステージを一挙公開

STAGE1 海上の敵編隊を殲滅せよ！

まず最初のステージは海上戦で幕開けだ。『19』シリーズではもうおなじみの展開だね。ステージを通して緊迫した空中戦が何度となく繰り返されるぞ。トリッキーな動きをする敵の編隊が、突然、前後・左右から出現したり、手ごたえバツグンの中型機がたくさん現れたりして、ゲームに緊張感を与えてくれているんだ。それから、ボスとの戦いも、かなり迫力があるぞ!! 手に汗握る迫力グラフィックで戦闘できるってワケ。こいつは1面から、なかなか見どころが多くて気が抜けそうにないよね!!



⬅タメ撃ちで中型機を狙い撃ちしろ！



⬅一匹たりとも生かしては帰さんぞ！



➡おっと、飛んで火に入るなんとやら…。



⬅こいつは序盤戦とはいえ気が抜けないぞ！



⬅ザコといえども慎重に！ 一機でものがせば100％は夢のまた夢じゃ…。



⬅サイド・ファイターをかばって、自機が死んじゃうなんてことがないようにね。



➡強い味方サイド・ファイターでザコどもを一掃し、撃墜率100％を目指すのだ！

宙返り

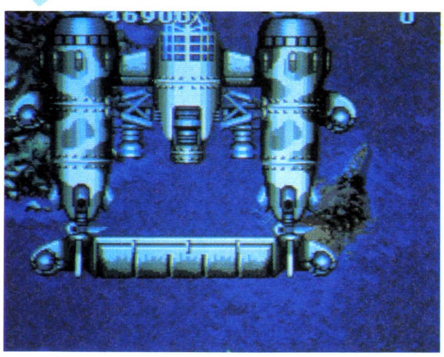
➡ピンチに宙返りを使うと、宙返りと同時に強力な弾を4方向に発射できるぞ！



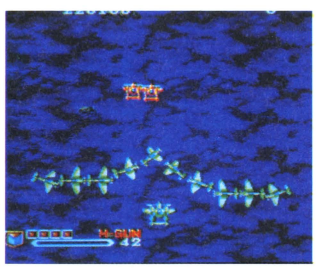


➡宙返りのむだ使いはやめよう。自機のパワーが減って、ここ一番のときに使えないぞ。

BOSS リバイアサン



コイツが1面のボスだ。かなりデカいので、おろおろしていると逃げ場を失ってしまうぞ。風船弾にも注意！



⬅ここはうまく敵編隊の攻撃をかわして、パワーアップしたいところだね。でも焦りは禁物だ。



➡パワーアップさえしてしまえばこっちのもんだぜ！ さっきの礼をはたっぷりさせてもらうよ。

サイド・ファイターを使え！



サイド・ファイターには、ちょっとお得な利用法があるんだ。それはサイド・ファイター自体を使って武器のかわりにするもの。中型機など耐久力のある敵にぶつけて、その間にザコを撃つのがいいぞ！

STAGE2 断崖絶壁に囲まれた敵基地を撃破!!

ステージ2は、ステージ1の広々としていた風景とは一変。狭い断崖絶壁の中での手に汗握る攻防になっている。狭い場所を高速スクロールで進む所や、武装したダムがある場所、潜水艦がいきなり浮上するポイントと、ステージ全体が変化のある構成になっているんだ。そして、その分だけステージ1以上に難しくなっているぞ。ステージの特徴をよくつかんで、ベストな攻撃をしかけつつ進撃していこう。



⬅敵基地の内部に侵入してきた。ここからが本番だ！



➡まずはザコどもから蹴散らしてしまえ！



⬅ドックはタメ撃ちを何発か撃ち込んで破壊せよ。

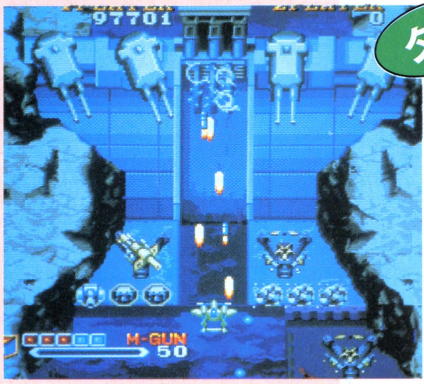


➡いよいよ御大登場だ！ その前にザコと砲台の始末をつけて、素早く迎撃態勢を整えよ！



➡ちょっとひと休みなんて考えてると、いきなり敵が現れるぞ！

ダム



⬅コイツは弾を雨アラレのように撃ってくる。武装ダムなんてありかよ〜。



➡タメ撃ちで邪魔なクレーンをふっとばせ！



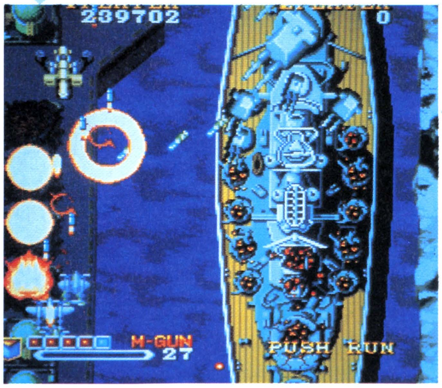
➡さすがスーパーシェル。残り時間にはたえず気をつけよう。

潜水艦



⬅コイツはなかなか耐久力があるんだ。それにいきなり出現するから、やっぱりタメ撃ちが有効だ。

BOSS ビスマルク



このバカデカい戦艦が2面のボスなんだ。まわりの砲台ザコが邪魔なので早め早めに片づけておきたいね。

乱れ撃ちだ〜

自機を故意に壁にぶつけて回転しながら弾を撃つと、画面の隅の敵や入り組んだ地形の陰の敵を攻撃できるんだ。これを知っているか、いないかでは全然状況が違うからチェックだね。ゲーム中にかなり利用できるぞ。

⬇よーく見てくれ。自機が回転しながら弾を撃っていることに注目してね。





⬆回転撃ちを使えば、両面の隅のザコキャラも倒せるんだ！

WRITER'S NOTE

最近、思いっきりスカッとできるSTGが少ないなぁ、なんて思ってたけど、この『1941』は最高の快感と手ごたえを感じさせてくれたんだ。忠実なオリジナルの移植と、さすがSG!! と思わせてくれるハイクオリティなビジュアル。やっぱりSGの威力はたいしたもんだなあと、いまさらながら感じてしまったワケ。とにかく、アーケード版でなかなか先の面までたどり着けなかった諸君!! このPCエンジンSG版『1941』で、悔しさを存分に晴らしてみてくれよな。　(リッチーの弟子)

CDロムの人気ACTシリーズまもなく登場！

ヴァリスIV

レーザーソフト日本テレネット／発売日未定／価格未定

ACT

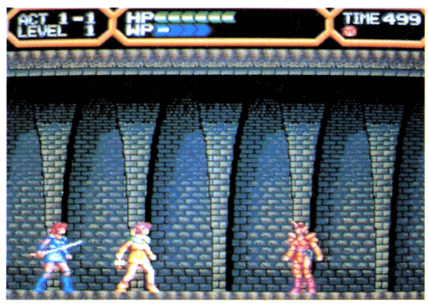
ついに姿を現した新たなるヴァリスの世界

「遠い昔、邪悪なる民魔幻衆は、神々の手によって海底に封印されていた。それから数千年の時を経て、今、魔幻衆とその王ガルギアが復活。そして、人間界と女王ヴァルナが治める夢幻界に侵攻し、破壊の限りを尽くした。

この時、天に去ったヴァリスの戦士優子に代わり、この侵攻を阻止すべく、2人のレジスタンスが立ち上がった」

そう、この2人が『ヴァリスIV』の主人公。優子と同じく女の子でありながら勇敢にも、強大な悪に立ち向かう。

あれ、前作で活躍した3人はどうなったの？　と心配しているみんなも安心してくれ。ちゃんと今回も、そろって登場するよ。新たなるヴァリス伝説が始まるぞ!!



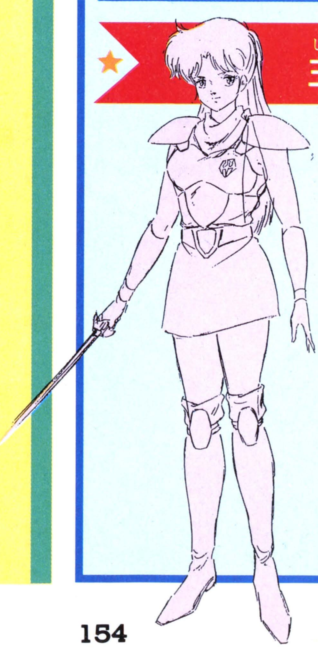
⬆『ヴァリス』といえば、すばらしいビジュアルシーンの数々が思い出される。『IV』にもバッチリ入る予定だ。

⬇これが、アクションシーンだ。攻撃方法は前作までと同じで、持っている武器の先から弾を撃って攻撃するんだ。画面は、アムが戦っているところ。



魔幻衆と戦う女戦士2人が主人公だ!!

★主人公　レナ★



優子の後を引き継いで、『ヴァリスIV』の主人公になったレナ。魔幻衆と戦うレジスタンスの女戦士なんだ。どことなく優子の面影があって、これまたPCエンジン界の人気キャラクターになりそうだね。



★レナの妹　アム★



アムはレナの妹で、レジスタンスの僧侶なんだ。性格は、僧侶のイメージとちがってとっても軽いらしい。へらず口をたたいたりして、なかなかやんちゃな女の子なのだ。姉のレナをとっても慕っている。



強化されたアクションシーンは迫力満点!!

続編が出るたびに、次々にグレードアップしてきた『ヴァリス』シリーズ。今回の『IV』も、前作を上回るクオリティなのだ。

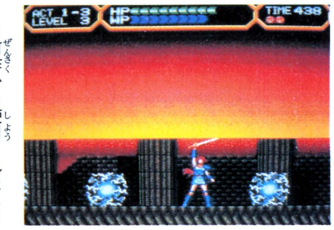
また、プレイヤーが動かすキャラが複数のため、前作で使用されていたキャラチェンジのシステムはそのまま使われている。主人公の2人以外にも登場してくる予定だぞ。



スライディング

←前作から使用されたスライディングも健在だ！ うれしいね。

強力な魔法だ!!



←前作にも魔法はあったけど、今回のは、超ドハデなのだ。



←今までは、単発でしか撃てなかった弾も、上下にワイドになった。これは心強いね。



➡『IV』では、背景に奥行きを持たせるために、多重スクロールするようになったぞ！ しかも、とってもスムーズなのだ。





←アクション画面では、様々なトラップが用意されている。これは、足元が次々に崩れていくトラップ。

←キャラ同士の会話や、何かの情報があるときなどは、画面にウインドウが開かれて表示されるんだ。

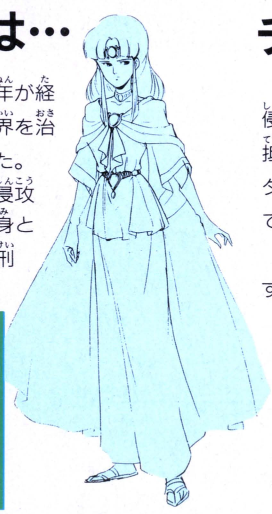
前作で活躍した3人もそろって再登場だ！

ヴァルナは…

前作の戦いから数年が経ち、ヴァルナは夢幻界を治める女王になっていた。

復活した魔幻衆の侵攻により、とらわれの身となって、すぐにも処刑されんとしている。



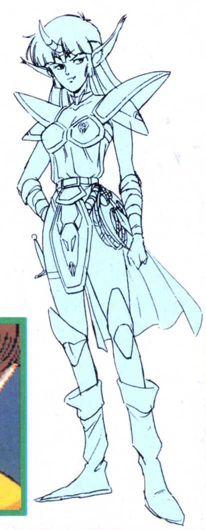


チャムは…

チャムは、夢幻界に侵攻してきた魔幻衆に抵抗を続ける、レジスタンスのリーダーとして登場するぞ。

ゲームをはじめるとすぐに会えるキャラだ。





そして優子は…

前作までの主人公だった優子は、激しい戦いの後に天界に昇った。

今回どんな登場をするかは、まだヒミツ。





＊キャラの写真は『III』のものです。

WRITER'S NOTE

『ヴァリスIII』が発売のとき、これでこのシリーズは最後、という話を聞き、ガッカリしていたところにビッグニュース！ この『ヴァリスIV』が出るとの情報が入ったときには、思わず感激してしまった僕。

1作目はパソコン用作品で、今ではすっかりPCエンジンの人気シリーズになっているんだけど、根強いファンを持つ『ヴァリス』の世界を、『V』『VI』と続けていってほしいものだ。メーカーさん、お願いします。

ところで、アクション画面を先行して制作しているため、今回はビジュアルシーンを見ることができなかったんだ。でも、着々と制作を進めているとのことだから、近いうちにドーンと紹介するから楽しみに待っててネ。

（優子ファンのユウ）

最強最速のマシンバトルが展開

F1 CIRCUS '91

ニチブツ／7月12日発売／¥6,900　SPG　4M　B·U









栄光のチェッカーへ向け'91シーズン開幕！



➡データロード時の画面。前作より渋いグラフィックになっているのだ。

発売が発表されるや、一気に前人気が上昇したこの『F1サーカス'91』。前号での紹介に引き続き、今回は『'91』で新しくなったポイントを、写真つきでくわしく紹介していこう。とくに、目に見える点だけではなく、設定的に変更されている各チームの特色や、写真では伝わりにくい新コースの走行感覚などもバッチリ紹介するぞ!! いよいよ始まるPC版'91年度F1グランプリ、準備OK!?



⬅各レース終了時のビジュアルも、パターンが大量に！　楽しみが増えたでしょ!?

★ニューバージョン『'91』の改良された ポイント紹介!!★

1 決勝出走車が18台に

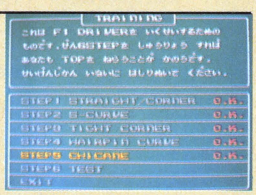


⬆前作より混戦模様に。ポールをとるのは至難の業。

前作では予選通過は14台までだったけど、今回からは18台に増加。予選は通りやすくなったけど、周回遅れが……。

2 トレーニングで腕ならし

トレーニングでは、タイト、ヘアピンなどのコーナーを6段階に分けて練習できる。基本テクを覚えよう。



⬆制限時間は厳しくないから、がんばってクリアしよう。

3 フリーアタックで研究可能

俗にいう"スポット参戦"ができるのがこのモード。"McR"と"FERRALI"の2チームを除く、12チームから好きなチームを選び16(グランプリコース)＋4(テストコース)の中の好きなコースにチャレンジできるぞ。コースや他のチームの研究ができるのだ。

4 タイム表示がわかりやすくなった

コンマ何秒つめたか？　とか、何秒つめられたか？　などのタイム差を、正確につかめるようになった。



⬆100分の1秒の世界を、実感できること間違いなし!!

5 コースレイアウトがよりリアルに

前作に比べ、コーナーの曲がり方とか、コース幅の変化とかがより本物に近づいたぞ。だから、実際のレースのようにサバイバルレースの様相になってくるのだ。

6 各車の性能差がより明確に

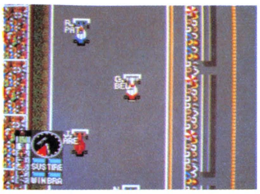
はっきりいおう!!　三流チームでは90%一流には勝てない!!　それほど『'91』では性能が明確に設定されている。さらに、各パーツのよしあしもチームごとに違っているのだ!!

7 バックアップ機能をフル活用

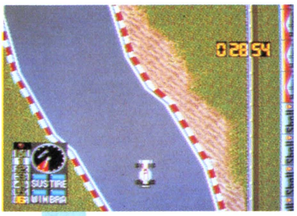
ワールドチャンプモードに限るんだけど、ベストラップが記録されるようになった。しかも、全コース上位3つまで残されるから、友だちとの競争もできるというわけだ。

これが『'91』の舞台となる数々のコースだ！

Ｆ１マシンとともに、レースの主役となるのが舞台となるサーキットコース。『'91』では、大きくレイアウトが変更されたり、微妙に改良されたコースがキミの挑戦を待っているぞ。また、レース中には様々な出来事が起きるもの。マーシャル登場やクラッシュなど、ちょっとした面白シーンもあわせてお見せしちゃうぞ。



⬅いよいよスタート。感覚は前作と同様。



⬅切り返しの必要な複合コーナーもあり。

⬇今回はコーナーに丸みがつけられているんだ。



⬅出走台数が増えたことでクラッシュも激増!?

微妙なコースどりのコーナーが続出!!





⬅赤旗だ!! レースは中断、再スタートがきられる。

大きく変更されたMONACO



⬅リゾート風景も楽しいＭＯＮＡＣＯ。しかし、フルブレーキの必要なシケインなども出現。

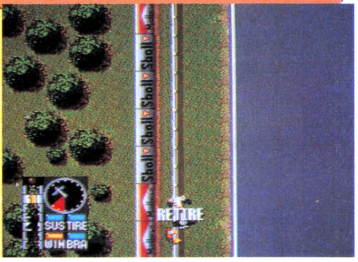


➡コース幅も、マシン３台分くらいしかない部分が多い。緊張する瞬間が連続するのだ。



➡恐怖のシケイン。確実な走行をしないと、一発でリタイアもありうるのだ。

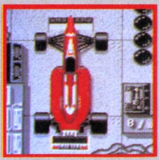
リタイアするとマーシャルが



➡一部で論議を呼んだマーシャルも、リタイア時にこんな形で登場。

フリーアタックで使える12チームのマシンをお見せしよう！

Darrala



JODAN GRANPRIX



BLABHAM



Minarbi



LEITON HOUSE



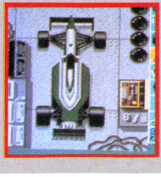
TYLLERR



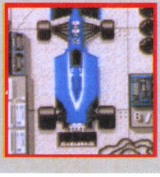
FOOT WARK



LOTAS



LIJIER



Lallousse Lora



BENETOM



WIRRIAMS



WRITER'S NOTE

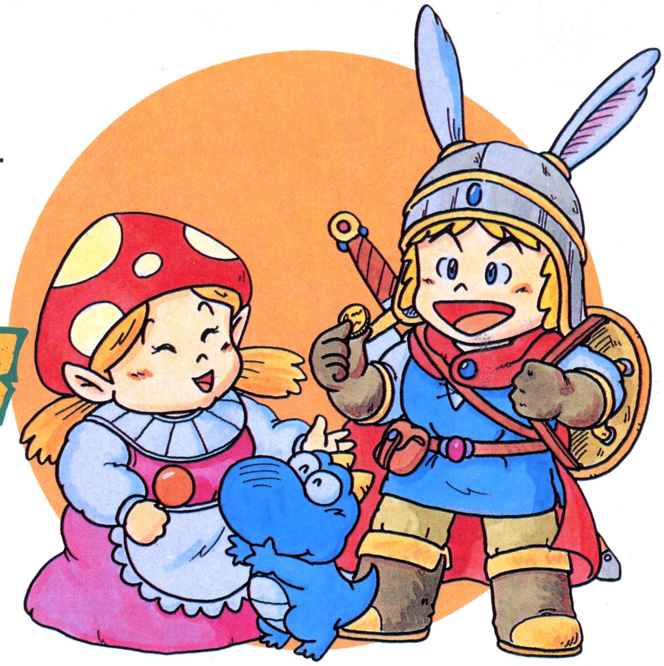
待ってました!! あたしゃ、この１本を楽しみにしていたのだ!! しかも、待ち望んでいただけのことはあるグッドな内容に大満足。たとえば、各ドライバー名が表示されることからわかる通り、それぞれの選手の走りや実力が明確になっているとか、チーム毎にマシンのハンドリングやエンジンパワーがはっきりと設定されているとか、実に細かいところまでリアル。まあ、前作に比べて簡単に勝てなくなったといえるけど、三流チームの悲哀や、なんとか入賞できたときの感激をまさに迫真の感覚で味わえるとか、はっきりいって本物のレースの状況に近いものを味わえるんだ。かつて、こんなにもＦ１ファンを喜ばせてくれる内容のゲームはあっただろうか？

（テレの介）

New Soft Times

愛と夢があふれるRPGだ

聖竜伝説 モンビット MONBIT



ハドソン／8月30日発売／¥6,800　RPG

ドラゴンといっしょに神秘の世界を冒険しよう！

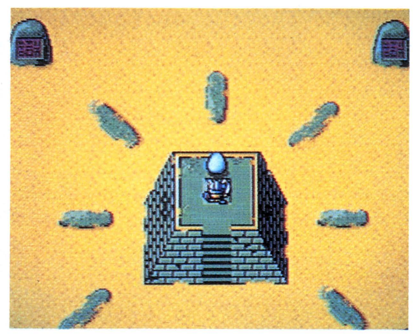
CDロムの新作『聖竜伝説モンビット』は、ファンタジックな世界を体験できてしまうRPG。

8月の発売に向け、開発も急ピッチで進行しているぞ。もう少しのがまんだから、期待に胸ふくらませて待つことにしよう(うーん、完成が待ち遠しい…)。

今回は、『モンビット』の特徴のひとつ、演出にスポットを当てて紹介だ。演出にもいろいろあるけれど、"魅せる"という意味で、視覚的な演出を紹介していくね。フィールドでのグラフィックの変化や、戦闘シーンの敵の動きはとっても凝っていて楽しいよ。それでは、スタート！



⬆これが、タイトル画面だ。これから、まだ見ぬ世界へ旅立つのだ！



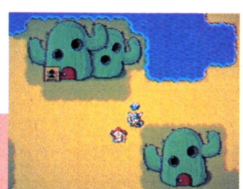
⬅ここが砂漠の遺跡。祭壇の上にある卵はもしやドラゴンの卵!?

バラエティに富んだ楽しい世界が舞台だ

ワクワクのフィールド

いろいろな種族が住むこの世界には、珍しいものがいっぱいだ。広大なフィールドでは、変わった人たちや建物を見ることができるよ。どんな出会いが待っているか楽しみだネ。





⬅サボテンをくり抜いた家なんて、変わってるね。

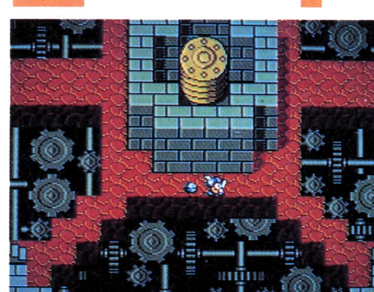


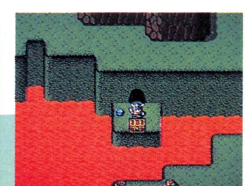
⬆こりゃずいぶんデッカイ木だなぁ。階段の上に扉があるけど、中に入れるのかな？

➡あれ？　フィールドの真ん中に、ポツンと1頭の牛がいるぞ。こんな所で何をしているんだろう。

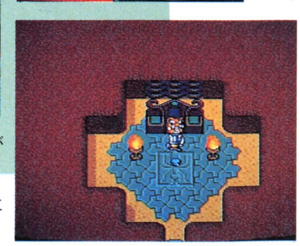
ドキドキのダンジョン

この世界には、たっくさんのダンジョンがあるんだ。怖くて深いダンジョンだけど、勇気を持って入ってみよう。そこには、きっと新しい展開が待っているはずだ！





⬅ラッキー、宝箱を見つけたぞ。中身は何かな。



⬆なんだか機械がいっぱいある所だなぁ。歯車がカチカチと回っているぞ。何だろうな？

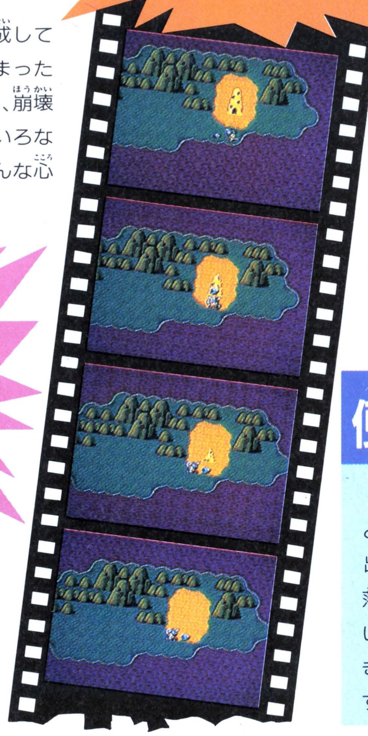
➡おっと、ここは敵のアジトのようだ。目の前にドラゴンが座っているぞ。いざ、戦闘開始!!

いろんな仕掛けやイベントでフィールドが変化するぞ

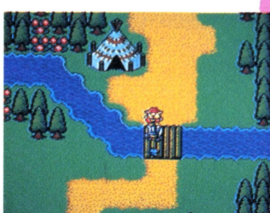
従来のRPGでは、イベントをクリアしても、会話やアイテムをもらうだけというものが多かったね。この『モンビット』では、数々の仕掛けやイベントをクリアすると、フィールドのグラフィックが変化するんだ。

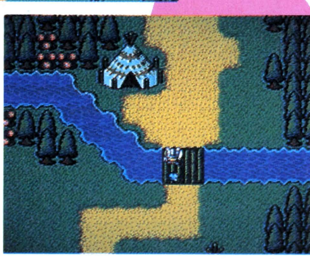
例えば、塔の中に入って、ある目的を達成して外に出てみると、突然、塔が崩れ落ちてしまったり…。この他にも、急に画面が暗くなったり、崩壊した村がちゃんと復興していたりと、いろいろなバリエーションで楽しませてくれるよ。こんな心にくい演出をするなんてなかなかやってくれるネ。

ドドーッと崩れ落ちる塔



突然、村が闇に包まれた





⬆➡ここは、旅立ちの村ノーム。突然、まわりが暗くなったぞ。これには、何かよくないことが…。



⬅ワラの家に住んでいる村みたいだけど、これはひどい。



⬆なるほどね。どうやら巨大なものが、村を襲ったらしい。なんてひどいことをするんだ。



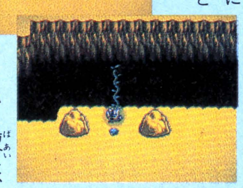
⬅村人たちみんなで、村を復興したんだ。これでまた、平和に暮らせるね。

便利な道具

ゲームを進めていくと、どうしても行けない場所が出てくる。そんなときには落ち着いて、自分の持っているアイテムを見てみよう。きっと使えるものがあるはずだ。



⬅あれれ、行く手に深い谷だ。さて、どうしたものか？



➡こういう場合は、アイテムを使えば渡れるのだ。

戦闘でのモンスターの動きに注目！

今回はじめて紹介する、『モンビット』の戦闘シーン。

登場するモンスターは、卵みたいなヤツやおばけといったかわいいキャラなんだ。でも、油断大敵！　なかなかの強者ぞろいなんだよ。

戦闘シーンも凝っていて、画面の中でモンスターが動くんだ。動くといってもただアニメーションするだけでなく、左右に動いたり、画面の奥から突っ込んでくるんだぞ。



⬅はじめは後ろに出現したモンスターも……。

モンスターが前進！



➡攻撃してくる敵は、一歩前に出てくるんだ。これで、どいつが攻撃してるかわかる。

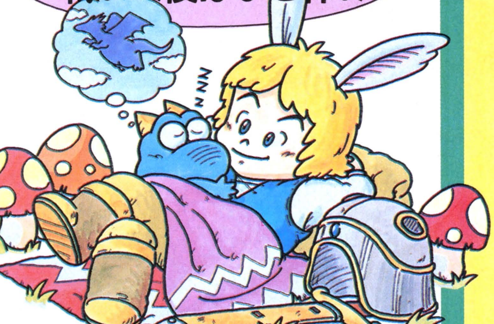


⬅左側にいる緑色のモンスターが、この後、右側に移動して逆になるんだ。



➡突然、前に突進してくるんだ。画面に奥行きが感じられるね。

戦いの後はひと休み



WRITER'S NOTE

このゲームのテーマは「かけがえのない世界」。そこには、自然、平和、愛と夢がぎっちり詰まっている。これをいかに守るかが、とっても大切なんだ。うーんなんて深いテーマなんだろう。プレイするときにはこのテーマを忘れずにね。　（キリン）



キャラの魅力抜群のRPG

BURAI
八玉の勇士伝説

リバーヒルソフト／8月9日発売／¥7,200　RPG

『BURAI』の世界がいよいよ明らかになった！

魅力たっぷりのストーリーで展開する、『BURAI　八玉の勇士伝説』。パソコンで大人気のRPGが、PCエンジンに移植されるということで、人気も急上昇中！

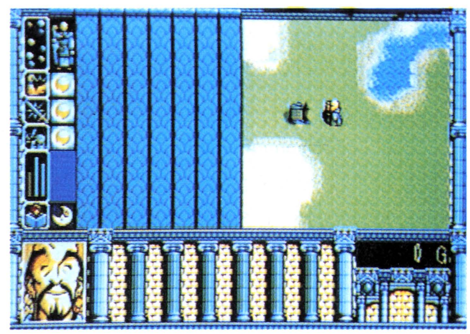
今回も、新しい画面写真をバンバン使って紹介するぞ！　PCエンジン版『BURAI』の世界を堪能しておくれ。

このゲームは、各勇士が活躍する第1部と、8人の勇士が集結して冒険をする第2部に分かれた構成なんだ。

第1部は、7つの章で構成されている。パソコン版では、どの章からでも始めることができたんだけれど、PCエンジン版では順番が固定されたんだ。

章の頭には、とっても美しいビジュアルが入っているよ。楽しみだネ。

システム的にもアイコンを使用したり、ADPCMによる効果音を入れるなど、パソコン版を上回るデキなのだ。ファンタジーRPGファンには、たまらないね。



⬅画面のレイアウトは、パソコン版を改良してプレイしやすくなっているのだ。

PCオリジナルのビジュアル満載！

パソコン版のビジュアルは、30分間にもおよぶオープニングプロローグに使用されていたんだ。PCエンジン版では、それを各章の頭に分割することで、よりスムーズにストーリーに入っていけるようになっているぞ。

それから、PCエンジン版用に新たに原画から描き起こしたビジュアルが、なんと100シーン以上!!　その1枚1枚を1ドットずつ修正して、超美しいグラフィックに仕上げているのだ。

しかも、これがほとんどフル画面でビシバシアニメーションするんだから驚き！

さらに、豪華声優陣による演出で、より一層ビジュアルシーンを盛り上げてくれるぞ。



⬅こいつは第2章で登場する幻左京。竜一族の頭領で、金と銀の竜を操ることができるんだ。超カッコイイね。

⬇笑顔がとってもかわいい少年の名は、クーク・ロー・タム。第4章で登場するよ。



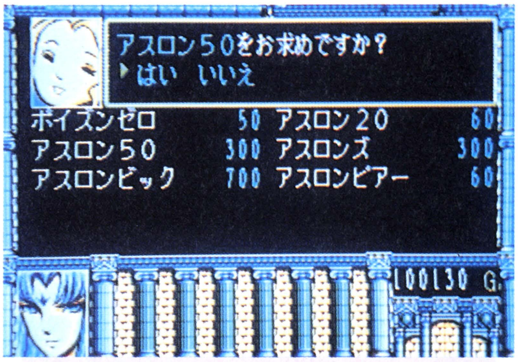


⬅このおじいさんは、第3章で登場するアレック・ヘストン。占い師の長老で、魔術を使うぞ。

今までのRPGにはないニューアイデアがいっぱいだ

『BURAI』は、今までのRPGとはひと味もふた味もちがっているぞ！　壮大なストーリーはもとより、数多くのイベントや新しいシステムなどが採り入れられているのだ。さまざまなアイデアがキミを楽しませてくれるよ。

ここに紹介した3つの新しいアイデア以外にも、いっぱいあるんだけれど、それはまたの機会のお楽しみにネ。

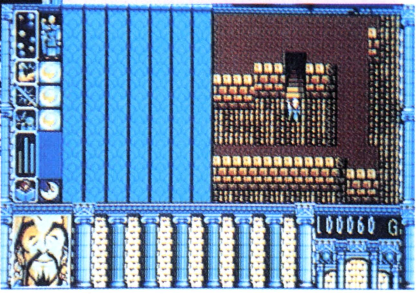


⬆これはなんでも屋さんの中。この他にも、武器屋や本屋なんかもあるぞ。本を読めば新たに特殊能力を習得できる。



⬆8人の勇士たちは、それぞれ特殊能力を持っているんだ。クーク・ロー・タムは、動物たちと意思を通じ合える特殊能力を持っているのだ。

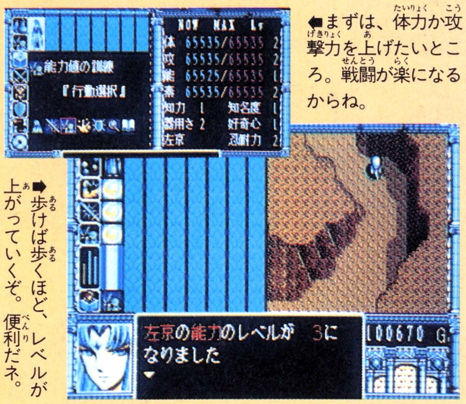
⬇これは、どこかの塔の中だろうか!? 塔の他にも、ダンジョンや谷など、バラエティに富んだフィールドが広がる。



NEWアイデア 其ノ1　お得なレベルUP

このゲームは、敵と戦わなくてもレベルを上げることができるんだ。アイコンで、“能力値の訓練”を選び行動の選択をする。行動には、体力・攻撃力・好奇心など7種類があって自由に選択できるよ。

行動を選択したらあとは簡単。フィールドを歩くだけで、パラメーターが上がっていくのだ。

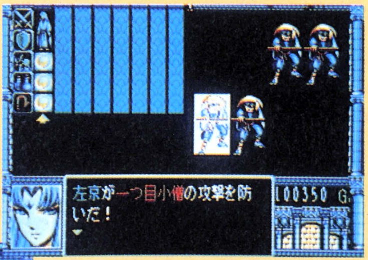


⬅まずは、体力か攻撃力を上げたいところ。戦闘が楽になるからね。

➡歩けば歩くほど、レベルが上がっていくぞ。便利だネ。

NEWアイデア 其ノ2　アッと驚く戦闘シーン

フィールドを歩いていると、モンスターと遭遇して戦闘シーンになるんだ。これだけなら普通のRPGと同じなんだけど、出現するモンスターの数が半端じゃない。一度に数百、数千人、多いときには、数万人の単位で出現するぞ！　未だかつて、こんな戦闘があっただろうか!?



⬅これが戦闘シーンの画面。モンスターは、画面右上に表示される。



⬆はじめのうちは少ないけれど、冒険を進めていくと大群で出現してくるんだ。お～コワ。



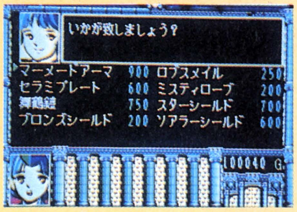
⬆第2部になると、合体や分裂するモンスターも出現するぞ！　合体したモンスターは強敵だ。

NEWアイデア 其ノ3　相性を考えよう

このゲームでの“相性”というのは、とっても重要なポイントのひとつ。

武器や防具をせっかく買っても、相性が合わないと、効力がほとんどないんだ。買い物をするときには気をつけよう。

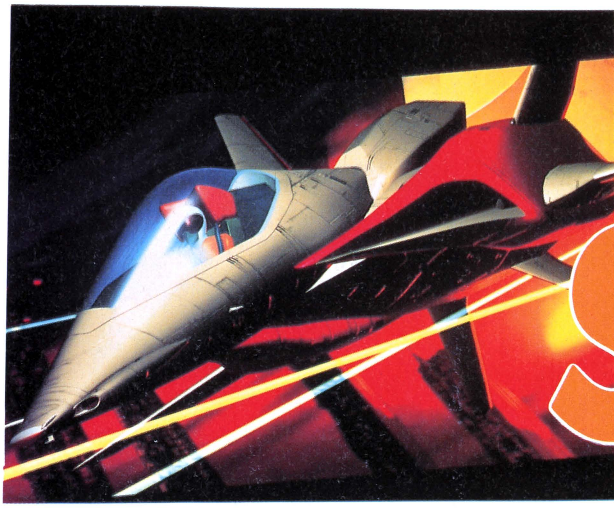
それから、人間関係の相性もあって、相性が悪いと回復の魔法をやっても効かないぞ。



⬆武器や防具を買うときには、店員さんの話をきちんと聞くようにしよう。

WRITER'S NOTE

『BURAI』は、ストーリーやグラフィック、ビジュアル、キャラの個性がとってもいいんだ。なかでも、フル画面で動く美しいビジュアルは感動もの。あと、忘れちゃいけないのが、ゲーム中に流れるBGM。CDサウンドガンガンで、39曲もあるんだぞ。あ～早く聞きたいなぁ。期待の高まる1作になりそうだ。　（ユウ）



第7回キャラバン公認STG!!

FINAL SOLDIER

ファイナルソルジャー

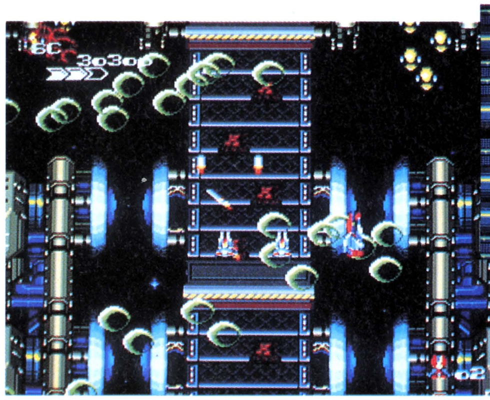
ハドソン／7月5日発売／¥6,500

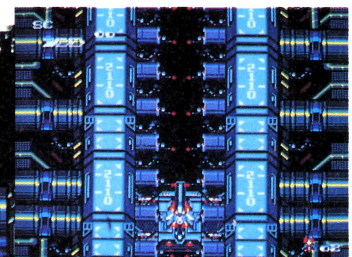
STG 4M B・U

ますますパワーアップ！ 強力STGシリーズ最新作!!

白熱した激戦が、日本全国で繰り広げられるキャラバンの季節が近づいてきた！ 超一流のクオリティをほこる公認STG、この『ファイナルソルジャー』は、今までの作品のさらに上をいく仕上がり。グラフィック、サウンド、そして、敵を撃破していく爽快感と、どこをとっても非の打ちどころがないと断言しよう。特に、STGの命ともいえる爽快感は、見ているだけでもビンビンに伝わってくるぞ。もちろん、公認STGならではの2分・5分モードも充実。時間のあるときはノーマルモード、時間のないときでも2分・5分モードで十分に楽しめるのも、さすがというところ。

真夏の暑さを予感させる、超爽快STG!! これをやらずしてSTGは語れないぞ。



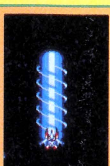


⬆ノーマルモードでスタートした直後のシーン。腕がムズムズするぜ！

⬅襲いかかる無数の敵に対し、ただ1機で立ち向かう。これぞSTGの醍醐味。

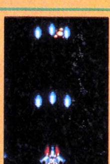
好みでセットアップできる12のパワーアップ（ノーマル時）

レーザー系



スピア

レーザー系はブルーで統一されている。極太のスピアは破壊力・迫力ともに満点。でも、連射がきかないのが欠点かな。



ショット

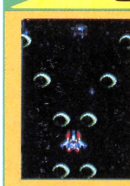
前方に対して強力なレーザー弾を連射する。貫通力もあるから、かなり使いやすい。ミサイルと併せて使えばベター。



バブル

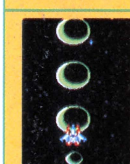
すべてのパワーアップの中で一番美しい攻撃。大小のバブルが8方向に散らばるが、集中攻撃ができないのが……。

ビーム系



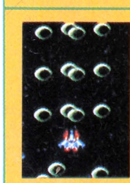
Vショット

小さいビームをVの字に発射する。破壊力・連射速度ともに合格点なのだが、真正面が手薄になっている。



ワイパー

巨大なリング状のビームを発射する。レバーの左右で、弾道がすこし斜めに動く。弾が大きいから狙い撃ちがいらない。



スピン

小さなリングが回転しながらダメージを与える。一番当たり判定が大きい。グラフィックも派手だが、敵の弾を見失うかも。

ファイアー系



フレア

炎のシャワーが自機を中心に振り子のように動く。地上物には有効だが、空中の敵には射程の短さが致命的弱点。



バーナー

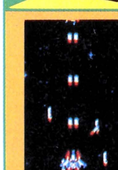
弾のスピードは遅いほうだが、炎が長いおかげで、敵のほうから突っ込んで勝手にやられてくれる。けっこう使える。



ソル

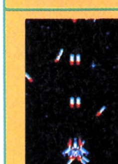
小型の爆弾を連射する。爆風の範囲内にダメージを与えるから、横に動きながら発射すると、弾幕が張れる。

ミサイル系



フロント

写真では見にくいけど、自機の横に4発のミサイルが発射されている。ミサイルは、他の3つのパワーアップと併用できる。



ホーミング

敵に向かって確実に命中するからとっても便利。これなら、敵を回避することに気をつかう余裕が出るんじゃないかな。



バック

自機の後方に向かって4発のミサイルが発射できる。撃ちもらした敵を攻撃できたりもして、意外な所で効果を発揮するかも。

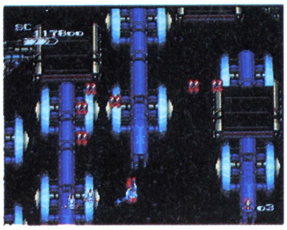
他の追随を許さない洗練されたSTG

ノーマルモード

『ファイナルソルジャー』のすべてをプレイしたい人にはこのノーマルモードが用意されている。このモードでのみ、4種類のパワーアップが楽しめる。左のページにパワーアップの一覧があるから、じっくり考えて、セットアップしておこう。ステージは全部で7つ。これをクリアできれば、かなりの腕前だね。

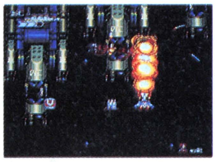
STAGE1 フューチャー

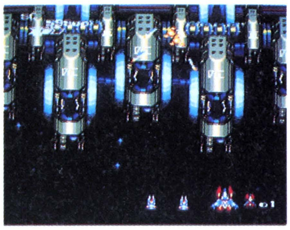
未来の宇宙空間が舞台のステージ。スペースコロニーからの対空砲火や、敵機の数は1面とは思えないほど猛烈だ。パワーアップしてないときついぞ。



⬆敵コロニー上でのファイト。グラフィックも一流。

⬇この攻撃のすごさ！　本当にステージ1なの？



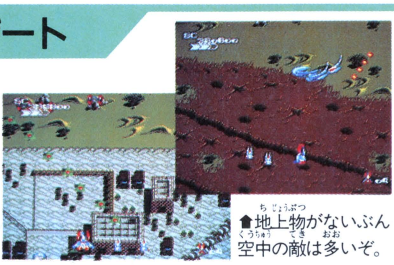


⬆オプションを有効に使って、自機のスキをカバーしよう。

STAGE2 デザート

乾ききった砂漠上空の戦い。敵地上軍の前進基地がある。空中の敵が大半だが、砂中に隠れた砲台もあってなかなかクセのあるステージになっているぞ。

➡敵の前進基地だ。徹底的に破壊しろ！

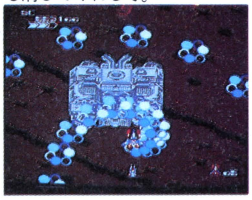


⬆地上物がないぶん空中の敵は多いぞ。

➡こいつがステージ2のボスだ。弾数ではこっちも負けないぞ。



⬇これがボムの威力だ。敵の弾も消してくれるぞ。

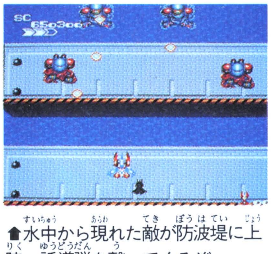


STAGE3 オーシャン

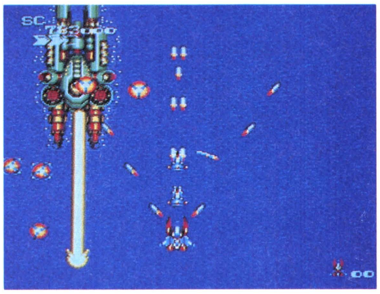
眠にしみるようなブルーが映えるオーシャンステージ。ここでは、大型の戦艦や、今まで出なかった中型の敵機が登場。しかも敵の耐久力もアップしている。そろそろ敵も本領を発揮してくるぞ。

➡大型戦艦2隻に挟まれた。ここであわてちゃだめ。





⬆水中から現れた敵が防波堤に上陸。誘導弾を撃ってくるぞ。



⬅ステージ3のボス。潜水艦の割に動きは速い。レーザーに当たると即死だ。

2分・5分モード

より多く、より早く撃破！ ハイスコアを目指せ！

2分モード

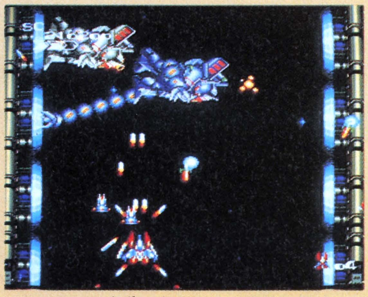
キャラバン予選に使われる2分モード。ボーナスはもちろん、ザコ1匹撃ちもらさない気持ちでやろう。

➡よけいなことは考えずひたすら撃つのだ！





⬅ボーナスは最高8万点。これは大きいぞ。



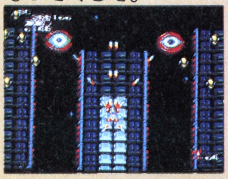
⬆2分モード最大の難所。この2体の敵をいかに早く倒すかで、スコアは大きく変わってくる。

5分モード

こちらは決勝戦用。5分は短いようで長く感じる。集中力の強さが勝負の決め手になってくるぞ。



⬆5分モード最後の敵。1発でも多くの弾を撃ち込むには、ギリギリまで敵に近づこう。



⬅キャラバンで定番になっている"目玉"。

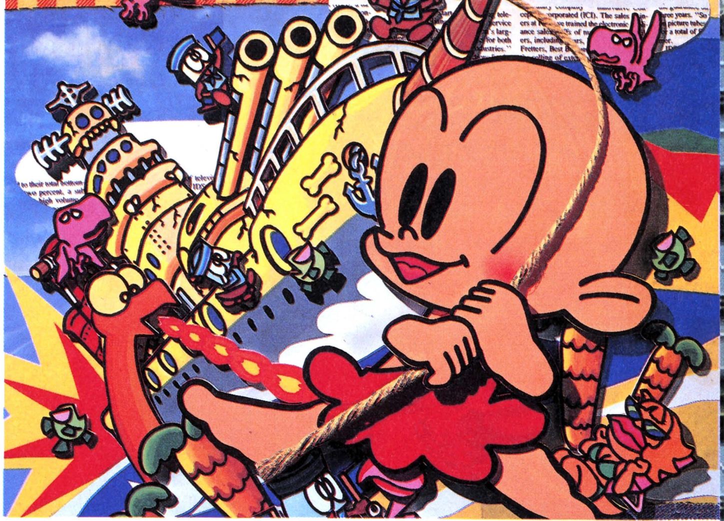


⬅5分以内にクリアだと、さらにボーナス！

WRITER'S NOTE

STG大好きの人はもちろん、そうでない人も見ているだけでこの『ファイナルソルジャー』の圧倒的な爽快感は味わえるはず。特に2分モードのスコアアタックは「あと1回、あと1回」と言いつつ、誰もがハマっていくはず。1人でのめり込んでやるよりも、何人か集めて順番にプレイして「あーでもない、こーでもない」と、他人のプレイを研究しながらしたほうがいろんなテクニックが発見できて上達するのが早いかもね。（ヒルガモ）

原人パワー爆発の痛快ACT



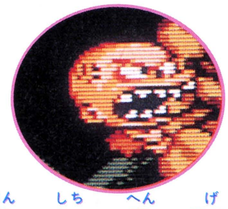
PC原人2

ハドソン／7月19日発売／¥6,500　ACT　4M

野性の力が笑いを呼ぶ！ コミカルACTの決定版!!

2年前に登場し、原始パワーでモニターせましと暴れまくった『PC原人』が、よりパワーアップして帰ってきた！

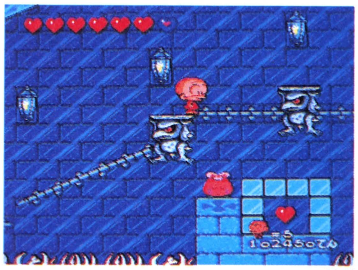
身軽なジャンプと、キラリと光る頭の頭突き攻撃を駆使してのACTを、また楽しめるなんてうれしいニュースだね。しかも、今回は“PC美人・PC噴人”という、より強力な攻撃方法と笑いが用意されているんだ。もちろん、敵キャラや仕掛けもパワーアップ。これは今からチェックをしといたほうがいいぞ。



⬅見よこのたくましい姿を！ あんまりお行儀がいいとはいえないけど。

⬇原人くんのACTに、思わず敵も飛び出しちゃう。こんなコミカルなシーンが続出。

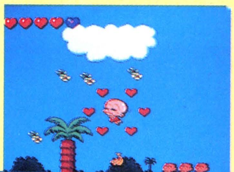




⬆コミカルだけじゃない。こういうスリル満点のトラップも、たっぷり用意されているのだ。

PC原人七変化！ 原始パワーを大公開

頭でっかちで、毛が1本の原人くん。とっても表情豊かで、そのどれもがカワイイから見ているだけで笑えちゃう。しかも今回はパワーアップアイテムのお肉を取ると、“PC美人”“PC噴人”と早変わりするのだ。“美人”のときは、投げキッスの攻撃ができて、キッスに当たった敵は石になって動けなくなるぞ。“噴人”になると、なんと火を吹いて攻撃ができちゃう。頭突き攻撃も前作同様、画面全部に効果があるのだ。



⬅お肉のおいしさに、幸せ感じてハートがいっぱいの原人くん。



⬆見て見て、この星くずのような瞳。私キレイ？



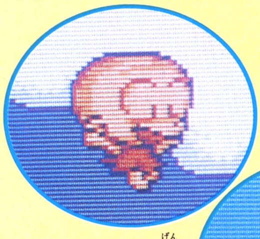
➡お空を優雅にお散歩。美人はどんなことでも美しい。



を取ると　PC美人



PC原人



⬆いつもニコニコ元気な原人くん。体は小さくても、内に秘めた原始パワーは恐竜だって怖くない。



⬇もうひとつの自慢は、この石頭。PCエンジン中、No.1の硬さだ。



⬆頭は硬くても、他の部分は人並みにできてるんだ。痛がるときは思いっきり痛がっちゃう。



⬇フッフッフッ。今の私に怖いものは何もなーいっ！



⬆今の俺にさわって火傷をしても知らねーぜ。



⬆ジャンボお肉はキクーッ！パワー全開だ!!



を取ると　PC噴人

見ているだけで楽しくなるカラフルなステージは全7面

STAGE1

花が咲き乱れ、チョウチョが飛びかうきれいな滝のシーンからスタート。敵キャラものんびりと昼寝なんかしているぞ。そこを越えると大自然の力あふれる、火山のシーンに変わる。火山弾がバラバラと降ってくるぞ。



⬆鯉の滝登りならぬ、原人くんの滝登り。こんな滝なんか朝飯前だ。

⬇足場が悪い上に、火山弾まで降ってくる。





⬆こいつはちょっと手ごわそうな敵だ。タイミングよくジャンプして頭突きをおみまいしてやろう。

BOSS ドドジー



⬅こいつは、甲らが火山になっている。おまけに、マグマの中に潜っても平気なんだ。

BOSS ギロリアン



➡遺跡の番をしているギロリアン。鼻からの光線に当たると金縛りで動けなくなるぞ。

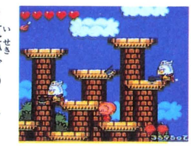


⬆木の上にも敵はいる。とがった壁にも注意。

➡おっ！ 引いてる引いてる。あれ、原人くんが釣れた。



➡遺跡での1シーン。複雑な足場だ。



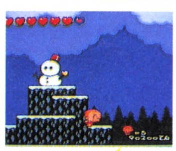
STAGE2

ステージ2は、水の透きとおる河あり、木登りありとACTの激しいところ。敵キャラの種類もぐっと増えて、動きのクセをつかむのにひと苦労しそう。後半は遺跡のシーンで、いろんなトラップがキミを待っているぞ。

STAGE3

身も凍りそうな雪山からスタート。敵キャラも雪だるまになってたり、マフラーをしていたりして芸が細かいぞ。温泉なんかも用意されてる。後半は、マンモスたちの墓場。骨だらけのシーンで、マンモスの骸骨が襲ってくるんだ。

➡原人くん、服1枚で寒くないの？





⬅マンモスの墓場だ。とても不気味。



⬆森の向こうから、にょっきりと顔を出しての火炎攻撃だ。

BOSS プリマドン



⬅フィギュアスケートの達人プリマドン。高速でスピンしているときは無敵だぞ。

楽しさいっぱいのボーナスステージ

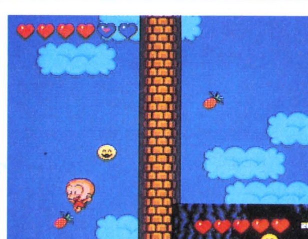
ステージのあちこちに、チューリップが隠されていて、これを取ればボーナスステージにGO！ 黄色のマークを多く取るとステージクリアのときのボーナスが大きいんだ。何種類もパターンがあって楽しいぞ。



⬆火山弾を避けながらアイテムだけをうまく取るんだ。



⬆三角跳びを使って、上へ上へと登っていこう。



⬅地上に落ちるまでにアイテムを取っていく。空中回転で、落下スピードと方向を調整しよう。



➡バネ花を利用して、アイテムをどんどんキャッチしよう。ジャンプのタイミングをはかるのが肝心だ。

WRITER'S NOTE

とにかく表情・アクションが豊かで、何度プレイしても面白い。ついつい原人くんのほうにばかり目がいってしまうネ。が、ここはひとつ、敵キャラの表情にも注目してほしい。釣りをしながら居眠りをしているヤツや、雪玉を投げてくるヤツなど、どれを取っても個性的で、ひょうきんなヤツばかりだ。その中でも特に目をひいたのが、ステージ3に出てくる火を吐く恐竜。やられたときのポーズと表情が実におかしい。一見の価値はある!?　(ビルガモ)

芸術の国フランス生まれのPZG！

SKWEEK スクウィーク



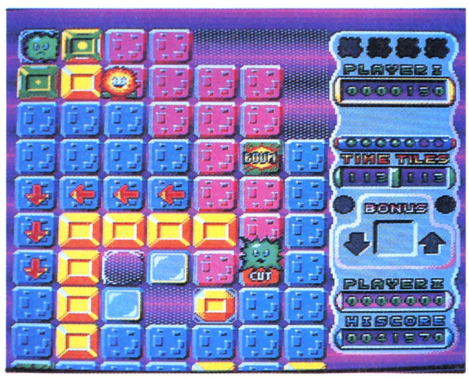
ビクター音産／7月発売予定／価格未定　PZG　2M

とってもカラフル！　とってもキュート！　とってもポップなPZG

海外の良質なソフトを、次々と移植してくれるビクター音産さんから、フランス生まれのとってもカラフルなPZGが登場だ。

この『スクウィーク』のルールはとっても簡単。マイキャラであるスクウィークをレバーで操作して、制限時間内にブルーのタイルをピンクに塗りかえるだけ。ところが、様々なアイテムや、練り込まれたマップが、一見簡単そうな画面からは想像もできないほど、奥の深〜い仕上がりを見せてくれるんだ。

キャラクターや、グラフィックのセンスのよさは、「さすがメイド・イン・フランス！」と、うならせてくれるものがあるぞ。



⬆どうだい、このキャラデザインとカラフルな色使い。このセンスのよさ同様に、ゲームのほうもグッドセンスだぞ！

スクウィーズランドを取り戻せ！

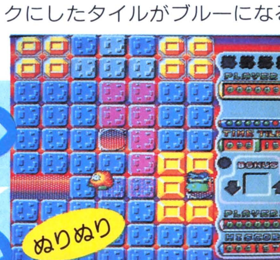
昔々、地球から遠く離れたとある惑星。そこには、平和を好むスクウィーズと呼ばれる種族が住んでいました。しかし、ある日突然、野蛮で下劣なピタークク族が侵略してきました。ピターク族は、スクウィーズ族の最も嫌がるブルーの毒をスクウィーズランド中にばらまき、ピンクの大地を真っ青に染めてしまいました。スクウィーズ族は耐えきれず一度はこの星を捨てましたが、自分たちの故郷を取り戻すためピターク族と戦う決意をしたのです。

全部のタイルをピンクに塗りかえよう！

タイルの色を塗りかえる方法は、いたって簡単。ブルータイルの上を通るだけでOK。1画面のタイルを全部ピンクにすればステージクリア。でも、アイテムや敵のせいで、せっかくピンクにしたタイルがブルーになることも。



➡ステージスタート。画面中央がスクウィーク。さて、どこから塗っていこう？



⬅タイルの色がブルーからピンクに変わってるのがわかるかな。



➡クリアしたときは画面がこんなにハデなピンクになる。



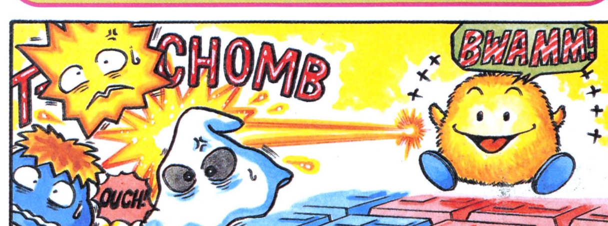
⬅ステージクリアの時間が短いほど、ボーナスがたっぷりもらえるんだ。

ジャマ者にはSHOTだ！

『スクウィーク』は、ACT要素が強いPZG。ジャマをしてくる敵キャラはスクウィークめがけて襲ってくる。敵なんか、ショットで吹き飛ばしちゃおう。



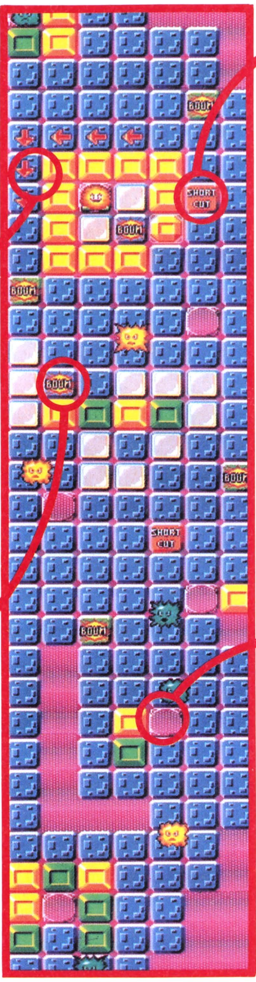
⬅ショットで敵をけちらせば、ステージクリアが楽になるぞ。



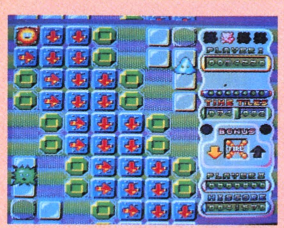
 イラスト／らもう和人

アイデアと仕掛け満載のステージが全99面!!

このゲームの全ステージは、右の写真のような7×32の縦長なスペースで構成されているんだ。そして、このスペース上に様々な種類のタイルが配置されている。何種類かあるタイルの特徴をつかんでおかないと、簡単にクリアできるはずのステージが、とてつもなく難しくなることだってあるぞ。ここではほんの少しだけ紹介しよう。



矢印



⬆ほとんどが矢印タイルなんてステージもある。どこから行こう？



矢印の向きに従うとスピードアップ。逆らうとダウンする。向きを考えないと時間がかかるぞ。

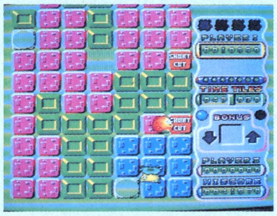
ショートカット



このショートカットタイルは2つで一組になっている。一方のタイルの上で、ボタンを押すともう一方のタイルにワープする仕掛け。上手に使えば遠くにアイテムが出現したときに近道をしたり、敵に囲まれたとき抜け出すこともできるぞ。念のためにワープ先を確認しておくとベター。

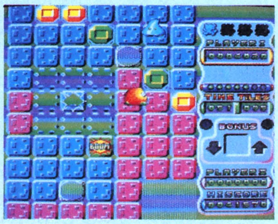


⬆タイルの上でボタンを押すと…。

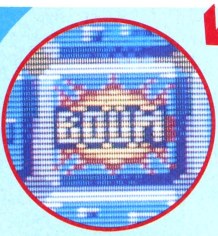


⬆このように囲いの中に入れる。ショートカット先にも注意！

ブルーボム



⬆これが、ブルーボムの威力だ。自分も巻き込まれないように。



ブルーは3×3のタイルを破壊する。グリーンボムは画面の敵をすべてやっつけてくれるんだ。

ジェネレーター



敵キャラの出現場所。口が消えていると通過できるが、それ以外のときに触れると1ミスだ。

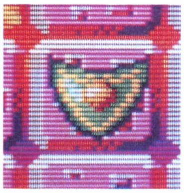


⬆やっつけてもやっつけても、敵キャラがわいて出てくるぞ。

スクウィークを助けるアイテムを紹介だ！

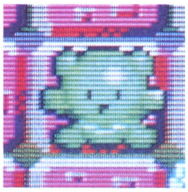
この『スクウィーク』には、PZGのわりには多数のアイテムが出てくる。アイテムは、画面右のインジケータにだいたいの出現場所と、種類が表示されるから要チェック。ここに紹介したほかにもまだまだあるぞ！

無敵



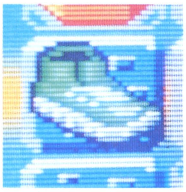
⬆フラッシュしている間は体当たりで攻撃できる。

テディベア



⬆4色集めるとステージクリア、さらに5UP！

シューズ



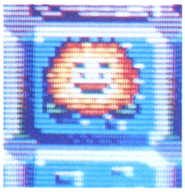
⬆矢印タイルや氷タイルの上でも普通に歩けるぞ。

ターボ



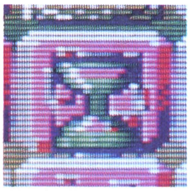
⬆スクウィークのスピードアップ！

1UP



⬆いわずとしれた1UP。絶対に取りのがすな。

砂時計



⬆3色あって、制限時間をプラスしてくれる。

ファイア



⬆これは4方向十字撃ちや8方向斜め撃ちもある。

WRITER'S NOTE

このゲームは、面が進むにつれ、じょじょに手ごたえが出てきて、いつの間にかハマってしまう…、そういうゲームだ。最近は、難易度が高くて、気楽に遊べるゲームが少ないけど、この『スクウィーク』はとても気楽に楽しくプレイできる、ゲームらしいゲームといえそうだね。（ビルガモ）

真夏の定番野球ゲーム登場

パワーリーグⅣ



ハドソン／発売日未定／価格未定

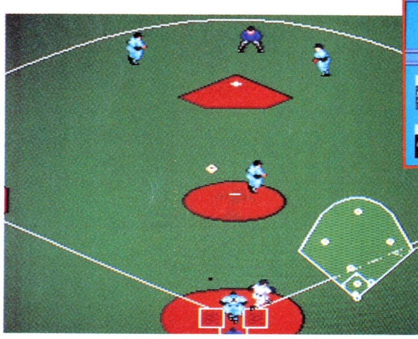
SPG 4M B・U

今年も、燃える『パワーリーグ』の開幕せまる!!

プロ野球の盛り上がる夏に、さらに盛り上がる野球ゲーム『パワーリーグⅣ』が登場するぞ！『パワーリーグ』もこれで4作目。毎年新しいデータに加え、いろいろな機能が追加されているのはもうおなじみ。今回も、今までの野球ゲームにはない、新しい機能がついて楽しませてくれるよ。

まず、プレイヤーの負担を軽くするために“RUNNER”のオートと、試合中の“WATCH”モードがついたぞ。さらに、野球ゲームでナイターが楽しめちゃうのだ。うれしーい！





⬆選択できる球場の数が、6種類に増えたぞ。新しいコウベ球場もあるよ。

⬅前作同様、最大4人まで同時プレイが可能だぞ。友だちを集めて盛り上がってちょ。

ナイター設備を完備だ！

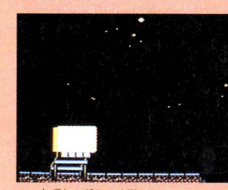
プロ野球といえば、やっぱりナイターに限る。ということで、『パワーリーグ』にもナイターがついたのだ。今までの昼間の野球ゲームとは、ちがった雰囲気が味わえるよ。



⬆ナイターも、ドーム球場では意味がないのだ。



⬅こちらは、ヨコハマ球場からの中継だ。



⬆夜空に星が輝いている。とってもキレイだね。

新しい機能がついたぞ！

“RUNNER”のオートは、打球のゆくえによって、走者が自動的に走ったり、戻ったりしてくれるんだ。

“WATCH”は、試合中に切り換えることで、オートプレイが可能になったのだ。これはとっても便利だね。



⬅試合中ならいつでも、切り換えが可能だよ。

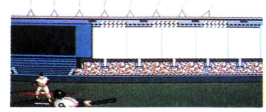


⬆ランナーをオートにしておけば、暴走してアウトになることがないんだ。



⬆苦手な打者や投手のときには“WATCH”モードで楽をしちゃおう。

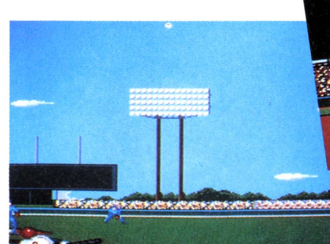
あ～絶景かな ホームラン!!



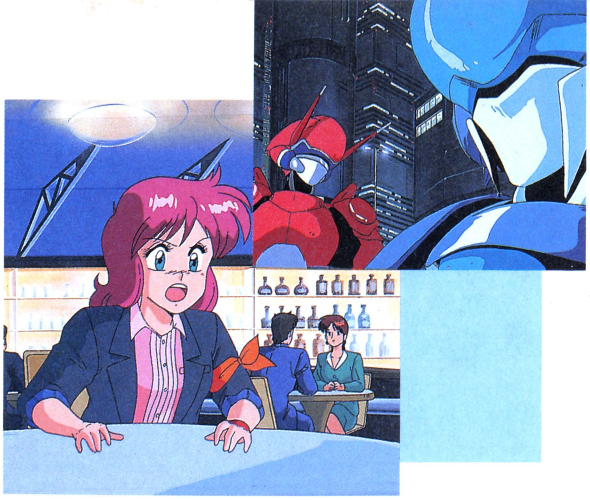
⬆『パワーリーグ』名物のホームランアングル。かっこいいね。



⬆このアングルが一番見ていてかっこいいでしょ？



⬅打球がぐーんと伸びてライトスタンドへ。気分爽快だ！



ADポリス"ネネ"の大捜査線!!

バブルガムクラッシュ

ナグザット／発売日未定／価格未定　AVG　3M　B·U

OVAのキャラがPCエンジンに登場だ！

4年前にOVAで人気を博した「バブルガムクライシス」シリーズが、PCオリジナルストーリーでAVGとして登場！

事件の舞台はビデオと同じく、バイオテクノロジーが急速に発展した近未来のメガトーキョー。ストーリーは1件の銀行強盗から始まるが、いたるところにサイバーな演出がきいていて、独自の世界観を感じさせてくれる。もちろんグラフィックの方も、OVAからのファンでも、きっと満足のいく美しさだぞ。



⬅OVAからのファンには待望の新作といえる。グラフィックもOVAにも負けてないぞ。

ネネのプロフィール&2人のパートナー



今回のストーリーの主人公であるネネちゃんは、のんびりマイペース型の性格。普段はADポリスの婦人警官として、交通整理ばかりしてるけど、実はナイトセーバーズ。下の2人はネネの同僚。どっちも根がフマジメな刑事だけど、頼りになるかも？



⬅見るからにノリの軽そうなデーリー。しっかり仕事してヨ！



➡キャッツアイがシブいレオン。でも、かなりのフェミニスト。

メガトーキョーには危険がいっぱい

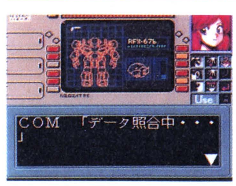
この『バブルガムクラッシュ』の舞台となるメガトーキョー。そこには、サイバーや、バイオ生物による悪質犯罪が続発していた。ADポリスは、バトルスーツなどを導入してこれに対処していた。が、今日も、グローリー銀行がバトルスーツで襲撃されたという通報が…。





➡なんと、鋼鉄のシャッターがぼろぼろに破壊されている。

犯人は誰だ!?



⬆色っぽくてサイバーなお姉さんだなぁ～。

⬅バトルスーツのデータが次々と登場だ。



⬆襲撃されて一夜たった銀行前。なにか手がかりがないか調べよう。

⬇子供たちが遊んでいるぞ。なにか情報が得られるかもしれないぞ。





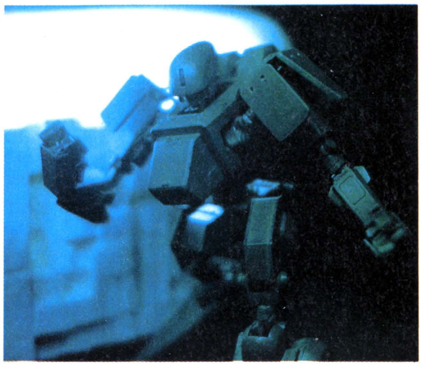
⬆これが未来の携帯ゲーム機。どっかで見たことのあるゲームだぞ。

シンプル操作のアイコン形式



ストーリーの進行はAVGの基本である、コマンド選択式。このゲームでは、とてもわかりやすいアイコン形式を採用している。基本的なコマンドは10。しかも、「見る」コマンドを使用したときに、「なにを見るか」まで指示してくれる親切さ。これなら、手がかりを見落としたために行き詰まることもないね。

New Soft Times



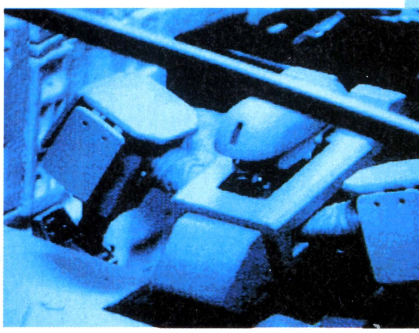
ファイティンググラン

ニチブツ／発売日未定／価格未定　ACT　4M

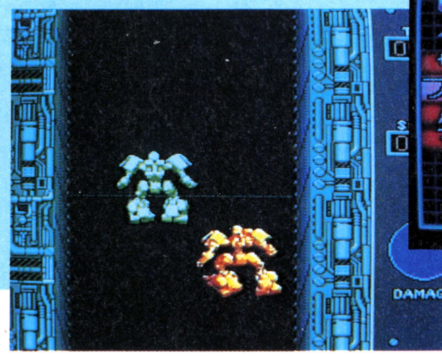
灼熱のロボットバトルが襲来!!

超リアルなデモ・グラフィックがカッコイイ、"未来・ロボット・バトル・スポーツ"をコンセプトに持つACT『ファイティンググラン』がニチブツから登場するぞ。

まだ詳しいゲーム内容はわかっていないが、メカパワー炸裂のこの作品に期待してくれ!! 以下、続報を待つべし。



➡ゲームの主役はこの機動兵器だ。どのようなバトルシーンを見せてくれるのか？





⬆戦闘状況を左右するオプションの選択シーン。

⬅開発中の戦闘シーン。実戦さながらの"戦闘ショー"がここで展開されることになる。

太閤記

アスク講談社／秋ごろ発売予定／価格未定　SLG

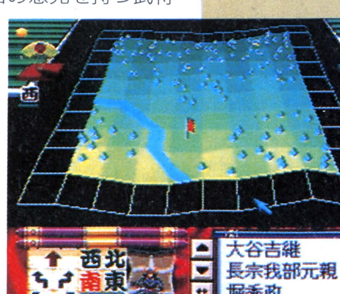
これぞCD・SLGの決定版!!



この『太閤記』は、今までにないほどの良質で膨大な量のデータを使用しているSLG。たとえば、舞台となる戦国時代の日本（北海道を除く）を200のエリアに分け、その中のどの地域でもリアルな戦闘ができるようにバトルフィールドが9800も用意されているんだ。また独自の意見を持つ武将が700人以上登場し、自分用のキャラも作成できたりするといった凝りようだ。その他にも今までにない数々のニューシステムを採用。SLGファンなら赤丸チェックの作品といえそうだ!!



⬆わかりにくい数字データは避け、グラフィックの変化で軍の状況がわかるように工夫されているぞ。





⬆この国のすべてを、キミの軍勢で支配することができるか？

⬅戦場マップは東西南北それぞれから自由に見ることができる。

BIG NEWS
タイトーからCD&Huのニュータイトル5作発表

突然のニュース発表だ!! タイトーから、新作がいきなり5本も登場してきたぞ。さらに、今回の発表で明らかになったんだけど、ついにタイトーもCDロム市場に参入!! まだか、まだか、とやきもきしていたファンのみなさんにとってはお待たせって感じだね。今後の移植作などについても、CDロムで発売される可能性がでてきたわけ。とこ

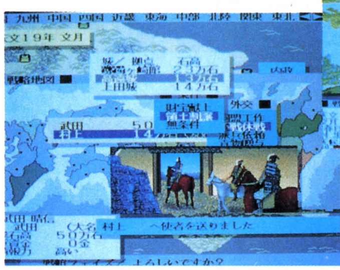
さらに、たった今とび込んできたニュースによると、『マミーセット』(仮) というSTGも、発売が決定したらしい。これからのタイトーの新作ラッシュは、要注目だぞ！

CD 斬 -陽炎の時代-

発売日未定／価格未定 SLG

タイトー初のCD作品!!

このゲームは、ウルフチームがパソコンで発表したSLG。プレイヤーは、戦国時代の一武将となって、主君を選び、遥か遠国まで攻めこんで天下統一を目指すんだ。内容がわかりしだい、ドンドン紹介していくからね。





⬆これがオリジナルの『斬』のマップ画面(X68K版)。

⬅同じくX68K版画面。早くPC版が見たいね。

Hu 中華大仙II

発売日未定／価格未定 ACT

アーケード大ヒット作の続編が、PCオリジナルの作品として登場するぞ。どんなゲームか楽しみ。



⬅はたして『II』は、どんな内容になるのか？

Hu ヒット ジ アイス

発売日未定／価格未定 SPG

今年のAOUショーで発表されたアーケード作品が、早くもPCに移植決定だ。氷上の格闘技に燃えろ!!



⬅アイスホッケーのゲームなのだ。

あげだま(仮)

NEC HE／発売日未定／価格未定 ACT

NEC HEがソフトを発売！

PCエンジンの製造元、NEC HEが今度はソフトも作っちゃうぞ！ その第1弾として発表されたのが、この『あげだま(仮)』。「コミック ボンボン」誌に連載されている島本和彦氏のマンガが原作の、コミカルACTだ。続報に期待だね!!



⬅主人公のあげだまは、相棒ロボット、ワープ郎の変換キーを押すことで、超人アゲダマンに変身することができるのだ。このミョーなノリがスゴい！

パワーゲイト

パック・イン・ビデオ／8月発売予定／予価¥6,200 STG

現代戦のSTG登場!

敵機の撃墜数によって、どんどんプレイヤーの階級が昇級する、という新システムを採用したSTGが、この『パワーゲイト』。

キミはアメリカ空軍のパイロットになって、敵国の電子核ミサイル施設を破壊するのだ！ ステージは6つ。2人プレイもOKだよ。



➡グランドキャニオンなど、多彩なステージが用意されているのだ。



⬅現在の階級によって、次ステージの難易度が調整されるぞ。

Hu ミズバク大冒険

発売日未定／価格未定 ACT

人気ACTを移植!

アーケードで大好評を博した『ミズバク大冒険』が、いよいよPCエンジンに登場するぞ。プレイヤーは主人公ヒポポ(なんとカバ)を操作して、悪の帝王ファイヤーサタンを倒すのが目的。全7ラウンドを戦い抜いて、平和をとり戻せ！



➡ヒポポはミズバクダンを発射して、敵を倒すことができるんだ。



⬅敵キャラもファンタジックで、とってもかわいいのだ。

※『斬』『中華大仙』の写真はX68K版、『ミズバク大冒険』の写真はアーケード版のものです。

Time Schedule

タイムスケジュール

㉄消費税込み
（無印は消費税含まず）
H　Huカード
C　CDロム
S　スーパーグラフィックス

ACT	アクション	AVG	アドベンチャー	SLG	シミュレーション	PZG	パズルゲーム	A･PZG	アクションパズルゲーム
RPG	ロールプレイング	STG	シューティング	SPG	スポーツ	A･RPG	アクションロールプレイング	ETC	その他

発売日	ソフト名	メーカー名	形態	価格	ジャンル
5／31㊎	ポンピングワールド	ハドソン	C	¥4,500	ACT
6／7㊎	コブラII　伝説の男	ハドソン	C	¥6,500	ETC
6／7㊎	ライザンバーII	データウエスト	C	¥6,800	STG
6／21㊎	パワーイレブン	ハドソン	H	¥5,800	SPG
6／21㊎	魔笛伝説アストラリウス	I.G.S.	C	¥6,300	RPG
6／28㊎	スプラッシュレイク	NECアベニュー	C	¥5,800	A･PZG
6／28㊎	戦国関東三国志	インテック	C	¥7,800	SLG
6／28㊎	トリッキー	I.G.S.	H	¥6,700	PZG
6／28㊎	シャーロック･ホームズの探偵講座	ビクター音産	C	¥7,200	AVG
7／5㊎	ファイナルソルジャー	ハドソン	H	¥6,500	STG
7／12㊎	F1サーカス'91	ニチブツ	H	¥6,900	SPG
7／19㊎	PC原人2	ハドソン	H	¥6,500	ACT
7月中旬	精霊戦士スプリガン	ナグザット	C	¥6,500	STG
7月中旬	メタル・ストーカー	フェイス	H	¥6,980	ACT
7月中旬	レーシング魂	アイレム	H	¥7,000	SPG
7月予定	大旋風カスタム	NECアベニュー	C	¥6,800	STG
7月予定	スクウィーク	ビクター音産	H	価格未定	PZG
8／9㊎	はなたーかだか!?	タイトー	H	¥7,200	STG
8／9㊎	パワーリーグIV	ハドソン	H	¥6,500	SPG
8／9㊎	BURAI　八玉の勇士伝説	リバーヒルソフト	C	¥7,200	RPG
8／23㊎	1941	ハドソン	S	¥9,800	STG
8／30㊎	聖竜伝説モンビット	ハドソン	C	¥6,800	RPG
8月下旬	パワーゲイト	パック・イン・ビデオ	H	¥6,200	STG
8月予定	ウルトラボックス第5号	ビクター音産	C	¥4,800	ETC
8月予定	クイズアベニューII	NECアベニュー	H	価格未定	ETC
8月予定	ソーサリアン	ビクター音産	C	価格未定	A･RPG
8月予定	パチ夫くん　十番勝負	ココナッツジャパン	H	価格未定	ETC
8月予定	マイト&マジック	NECアベニュー	C	価格未定	RPG
8月予定	マジカルチェイス	パルソフト	H	¥7,800	STG
夏／予定	エフェラ アンド ジリオラ ジ エンブレム フロム ダークネス	ブレイングレイ	C	価格未定	A･RPG
9／20㊎	ヒット　ジ　アイス	タイトー	H	¥6,800	SPG
9／27㊎	ニュートピアII	ハドソン	H	価格未定	A･RPG
9月予定	バリスティックス	ビクター音産	H	価格未定	ACT
11月予定	天使の詩	RENO日本テレネット	C	予価¥7,400	RPG
秋／予定	スパイラルウェーブ	メディアリング	H	価格未定	STG
秋／予定	太閤記	アスク講談社	C	価格未定	SLG
12月予定	BROWNING	RENO日本テレネット	C	予価¥6,980	ACT

■発売日未定のソフト

ソフト名	メーカー名	形態	ジャンル
ああっ女神さまっ	メサイヤ	H	ACT
あげだま（仮）	NEC　HE	H	ACT
アルシャーク	ライトスタッフ	C	RPG
IT CAME FROM THE DESERT	ビクター音産	C	AVG
ヴァリスIV	レーザーソフト日本テレネット	C	ACT
ギャラクシーフォース	NECアベニュー	H	STG
クイズ（仮）	サン電子	C	ETC
ゲイングランド	NECアベニュー	H	ACT
コリューン	ナグザット	H	STG
斬　～陽炎の時代～	タイトー	C	SLG
シャドウ・オブ・ザ・ビースト	ビクター音産	C	ACT
神聖刻紀　ブリーダーズ・ワース（仮）	メサイヤ	C	RPG
スターパロジャー（仮）	ハドソン	C	STG
ストライダー飛竜	NECアベニュー	S	ACT
スペースファンタジーゾーン	NECアベニュー	C	STG
精霊戦士スプリガン	ナグザット	H	STG
ZERO WING	ナグザット	C･H	STG
太平記	インテック	C	SLG
達人	タイトー	H	STG
チキチキグランプリ	ハドソン	H	SPG
チキチキボーイズ	NECアベニュー	C	ACT
ちびまる子ちゃん（仮）	ナムコ	H	未定
中華大仙II	タイトー	H	ACT
TVスポーツ　ベースボール	ビクター音産	H	SPG
TVスポーツ　ホッケー	ビクター音産	H	SPG
TVスポーツ　バスケットボール	ビクター音産	H	SPG
天外魔境II	ハドソン	C	RPG
天地を喰らう	NECアベニュー	C	ACT
トイレキッズ	メディアリング	H	ACT
ドラゴンスレイヤーVI	ハドソン	C	RPG
ドラゴンブリード	アイレム	H	STG
熱血高校ドッジボール部　PCサッカー番外編（仮）	ナグザット	C	SPG
バニラシンドローム	ニチブツ	C	ETC
バブルガムクラッシュ	ナグザット	H	AVG
ピーターパックラット	テンゲン	H	ACT
ファイティングラン（仮）	ニチブツ	H	ACT
フォゴットンワールド	NECアベニュー	C	STG
ホームデータの囲碁	ホームデータ	H	ETC
BONANZA BROS（ボナンザブラザーズ）	NECアベニュー	C	ACT
ホラーストーリー	NECアベニュー	C	ACT
マーブルマッドネス	テンゲン	H	ACT
マジカルパズル・ポピルズ	テンゲン	H	A･PZG
マミーセット（仮）	タイトー	H	STG
魔物ハンター妖子　魔界からの転校生	メサイヤ	C	AVG
ミズバク大冒険	タイトー	H	ACT
盟約の定義	ヒューマン	H	RPG
メソポタミア（仮）	アトラス	H	ACT
森田将棋PC	NECアベニュー	H	ETC
ルーム	ビクター音産	C	AVG
レインボーアイランド	NECアベニュー	C	ACT
LORDS OF THE Rising Sun	ビクター音産	C	SLG
ロードス島戦記	ハドソン	C	RPG
ワードナの森	NECアベニュー	C	ACT
ワールドジョッキー	ナムコ	H	SPG

SOFT HOUSE INFORMATION
ソフトハウス インフォメーション

I.G.S.

現在、新作ソフトの制作が進行中です。ジャンルとメディアはまだ決まっていません。きっと7月ごろに、くわしい内容が発表できるはず。

アトラス

CDロムのソフトが進行しています。まだくわしい内容は発表できないのですが、PCユーザー好みのゲームなので、絶対気にいってもらえるはず。

アイレム

アイレムのおすすめソフトは、なんといっても『レーシング魂』。いままでのレースチーム運営経験が生みだしたリアルなコース設定や、車体のセッティングなど、みどころ、遊びどころがもりだくさんなのだ。

アスク講談社

PCエンジンのSLGでは、前代未聞の情報量を誇るのが、『太閤記』です。なんといってもすごいのが、国土地理院の精密な地図と首っ引きで制作されたマップ。日本全土を1万パーツに分割して作成されているため、も〜富士の裾野だろうが琵琶湖だろうが、どこであろうと再現されていて、どこであろうが戦いの舞台となってしまうわけ。この『太閤記』を体験せずしてSLGファンとはいえないぞ。

インテック

来年の5月ごろに、ACT+AVG+RPGという超ジャンルミックスソフトが発売される予定。タイトルはカッコイイものにしようと、全員でただいま練りに練っているところ。もうしばらくしたら発表できるかも。あ、メディアはCDロムなので、よろしくね。

エイコム

新作の企画が進行しています。みなさん、もうちょっとまってね。

NEC HE

満を持して放つNEC HEブランドの第1弾『あげだま(仮)』は、快調に制作進行中。大人から子供まで楽しめるHuカードのコミカルACTです。

ココナッツジャパン

大好評発売中の『パチ夫くん 幻の伝説』に、弟(⬅パートIIともいう)が登場します。きっと来年の春ごろ、みなさんのもとにお届けできるのではないでしょうか。しかもかしこい弟(⬅だからパートII)は、従来のPCエンジンと新システムの両方に対応する予定です。ね、かしこいでしょう?

タイトー

ついにタイトーがCDロムに参入します! その参入第1弾は、『斬』。パソコンでウルフチームが発表した、ビジュアル要素のたっぷりつまった"見せる"SLG。今後の発表を待とう。

ニチブツ

6月6日から幕張メッセで開催される「東京おもちゃショー」で、新作『F1サーカス'91』『ファイティングラン』『バニラシンドローム』が出展される予定です。

ハドソン

6月7日に『コブラII』が発売されるよ。とにかくたくさんの絵が入ってるし、とにかくたくさんしゃべるのだ。さっすがに時間をかけて制作しただけのことはあるなぁ。これで¥6,500は、安いっ。中古屋に売るなよ!

ヒューマン

8月号で、でっかい新作ソフトが発表されるぞ。きっとファンは狂気乱舞することまちがいなしの1作なのだ!

NECアベニュー

7月上旬に『クイズアベニュー』と『スーパーダライアス』の再販が決定。また新作の『クイズアベニューII』は、8月号で紹介される予定だよ。

ナグザット

『精霊戦士スプリガン』の全国キャラバンを、7月中旬から8月末にかけて開催するゾ! 誰でも自由に参加できるので、腕に自信のある人もない人も、ドンドン参加してね!

パック・イン・ビデオ

新作『パワーゲイト』が制作進行中です。現代を舞台に、アメリカ空軍機が活躍するSTGで、メディアはHuカード。

ホームデータ

たいへんおまたせしております、『ホームデータの囲碁』ですが、現在の開発状況は……30%ぐらいです。もう1作企画が進行しているので、そちらともども温かく見守ってください。

マイクロキャビン

いよいよ次回作のSLGの制作が、動き始めました。マイクロキャビンおとくいのあのシリーズの流れをくむゲームです。え、もっと知りたい? じゃあ8月号あたりで発表しようかな……。

メサイヤ

ただいま『モトローダーII』に続く、多人数でわいわい遊べるタイプのゲームを開発中。けっして『モトローダーIII』じゃないので、勘違いしないよーに。

サン電子

年末に発売する予定で、CDのクイズものが進行しています。タイトルはまだ決定していませんが、はっきりいって問題の数はすっごい量になりそう。乞うご期待。

ライトスタッフ

以前㊙PCエンジンでも告知した「ソフトコンテスト」の発表が、6月下旬に行われる予定。グランプリにはなんと500万円+ライトスタッフからの製品化という特典が与えられます。もしかしたらPCエンジンで発売されるかもしれないので、要チェック。

リバーヒルソフト

いよいよ『BURAI 八玉の勇士伝説』の発売日が8月9日に決定しました。パソコン版を超えるビジュアルシーンの数々をお楽しみください。「東京おもちゃショー」には、完成版が出展されるので、直接『BURAI』の魅力に触れるチャンスだぞ。

ナムコ

26万8千年の沈黙を破り、ナムコからやっとこさの登場だ! 『ワールドジョッキー』は、ファミコンやゲームボーイでおなじみ『ファミリージョッキー』の移植版。グラフィックは一気にパワーアップ。4人まで同時プレイできる競馬ゲームで、まさにパーティゲームのノリ。PC用に、まだ秘密の新モードも搭載して…もう、ウヒョウヒョ。



ワールドジョッキー

＊「Mr.TABETAの業界用語の基礎知識」は、今月お休みさせていただきます。
次号、パワーアップして登場しますので、お楽しみに!!

勝PCエンジン8月号は 6月29日(土)発売！

次号予告

情熱の8月号！　熱い夏にピッタリの燃えるゲームの登場だ。その名は『F1サーカス'91』。F1フリークのココロをくすぐるこのゲームを、徹底的に大特集するのでお見逃しなく！　そして、夏といえばやっぱりバリバリSTGの季節。そこで、'91年キャラバン用ゲーム『ファイナルソルジャー』を、モード別にバッチリ攻略しちゃうのでお楽しみに！　暑い日は熱い㊛だよ！

EDITORS'TOPICS

『コラムス』にハマってもう3ヵ月にもなろうというのに、いまだレベル20台をさまよっている。ちなみに社内トップの松ちゃんはレベル90。ああ、若いってイイナ(佐)

10数年前、東京に出てきてビックリしたのは、国電（死語）の整列乗車と、定食屋での「ごちそうさま」だったが(どちらも関西にはない風習)、最近見かけないのを悲しむ(後)

私の友人がホノルルマラソン出場を決意した。伴走を頼まれて気軽に引き受けたのはいいが、自分の体力が心配な今日この頃……。(12月は忙しいけどお休み下さいね♡山)

UKチャートではKLFが一歩リードしているようだが、私は808STATEをオす。KLFはいわゆる"ハウス"だけど、808にとってそれは音の1要素にすぎない。（松）

X68Kの『パロディウス』君がお気に入り。でも乙女心はうつろいやすいもの。PC98に素敵なライバル『M of MII』さんが現れちゃったの♡　ああ、流されちゃう…。(の)

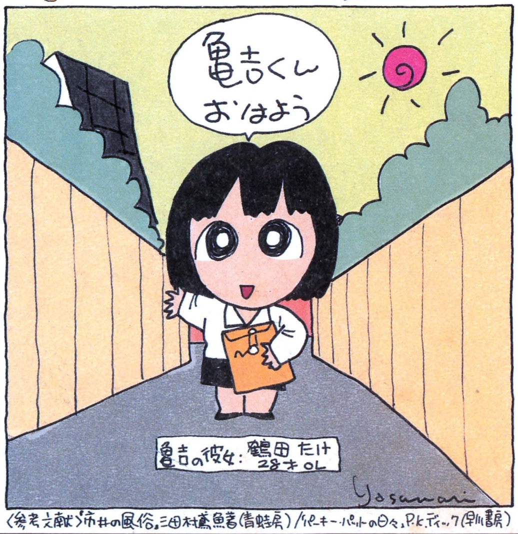
「ツイン・ピークス」だけのためにWOWOWと受信契約するのもなあと思っていたら、実家にデコーダーが届いたので、録画を頼んだ。　（でも衛星不調が心配！な由）

キリンに似てると言われた。え、どこが？　と聞くと、ポッと頬を染めちゃったりするとこがカワイイ。ところで、どこが似てるのでしょう？　あのへんだといいな。(希)

ついに"東京優駿"が終わりました。トウカイテイオーの2冠はならずに、伏兵のあの馬がダービー馬になりました。おかげで私も、クーラーが買える(予定)。　Ⓣ

最近、自宅の近所のコンビニで午後の紅茶（レモンティー）の1.5リットル版を発見。3本も買っておいたのに、家族の人間にほとんど飲まれてしまった。とほほ…。(う)

れんさいマンガ⑬ 楽田亀丸一家 一日の



〈参考文献〉市井の風俗。三田村鳶魚著(青蛙房)／パーキー・パットの日々、P.K.ディック(早川書房)

コンプファミリー テレホンネット

横浜 045(541)0000
大阪 06(700)5599
高松 0878(33)6700

これは聞き逃せないゾ！
現在～6/4 田島昭宇先生&G・R出演!!
6/5～6/19 伊東岳彦先生出演!!

ライター大募集

㊛では、ファミコン、PCエンジンなどのゲーム必勝法やゲームレビューが書けるライターを募集しています。(ただし18歳以上で、都内近郊居住者に限ります)。希望の方は、①簡単な履歴書、②最近プレイしたゲームの紹介文(800字以上)を同封のうえ、封書で下記までご応募ください。

●電話での問い合わせは、受け付けておりません。

おたよりのあて先

〒102 東京都千代田区
九段南4-7-16 市ケ谷KTビル
㊛PCエンジン「○○係」

STAFF

Editor in Chief……佐藤辰男
Sinior Editor ……後藤靖彦
Managing Editor ……山田美恵子
Editors ……松本 剛　北山のり子　渡邊由彦　高野希義　藤原 保　小畑雄二　化石ハウス　超音速(渡部功一、西谷英晃、根上広行)　玉木成子　安藤 誠　小林 昇　柏原康雄
Writers ……中村泰宏　今村文二　岡本敦行　山崎 拓　増島 健　遠藤まゆり　木村典子　山本裕司　大竹雅法　小西康雅　森田慶子　川口ハヂメ　佐藤裕志　小西晃治　中川立一　東 千里　廣木克哉　菊池武史　山猫（平井太郎、八尋 峻）
Photographers ……林 久平　倉部和彦　分部辰浩　林 克典　伊豆倉守一　舟喜 力　加藤幸広　庄司康治
Designers ……ディレクション・ナカ　今野享子　斉藤和代　星山英夫　アイル企画　小出高義　クロップハウス　沢田昭彦　藤井まなぶ　グァバモリオカ　小松崎祐子　大曽根晶子

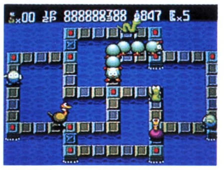
月刊㊛PCエンジン 7月号
1991年7月1日
特別定価420円(本体408円)
雑誌コード 13575-7

発行人……角川春樹
編集人……佐藤辰男
発行所……角川書店
住所……〒102東京都千代田区富士見2-13-3
(編集部)03-3221-3521
(販売部)03-3817-8523
(広告部)03-3817-8425
印刷所……凸版印刷

次号の予告内容は一部変更となる場合もあります。また、ゲームの内容に関するご質問は受け付けておりません。ご了承下さい。

CD·ROM² SYSTEM
PC Engine

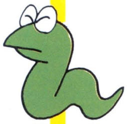
石橋をたたいて落とせ!



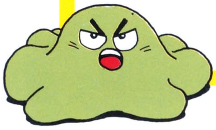


湖を舞台に繰り広げられる大冒険は、全6ブロック60ステージ。2人プレイでは何と120ステージに挑戦!協力して敵を倒したり、互いの足を引っ張りあったり、楽しみ方は君次第。果たして全ステージを制覇出来るか?

ブラック·オストリッチ



スネーク



ビッグ·スライム



ホッピング

NEC



SPLASH LAKE
スプラッシュレイク

ダチョウのオストリッチの行く手には
カワイイ顔したニクラシイ敵が待ち受けている。
迫る敵を橋もろともに湖へ落とせ!
ユニークなシステムのアクションパズルゲーム堂々完成!

CD-ROM²用ソフト
5800円(税別)

スリル満点
オストリッチの大冒険

6/28発売



驚異のユーザー参加企画
マイト&マジックモニター募集



今夏発売予定の"マイト&マジック"のモニターを募集!"スプラッシュレイク"5-1面の隠しアイテムが何かを同ソフトに付いているアンケート葉書に書いてお送り下さい。抽選で100名様に"マイト&マジック"のモニター用サンプルソフトを差し上げます。

■しめきり　平成3年7月5日(消印有効)
■発表は発送をもってかえさせていただきます。

AVENUE PAD 3
アベニューパッド3

アベニューパッド3を使えば、君はもうヒーローだ!随時切り換え可能のスローモーション機能で難所も楽々クリア。ハイスコアはもちろん、全面制覇も夢じゃない。感動と栄光を今、君の手に!!

トリガーⅢとは……
・RUNボタン、SELECTボタンとして使用できる
・連射と組み合わせると、スローモーションがかかる



好評発売中!
標準小売価格
2980円(税別)

※スローモーション機能は、一部ソフトには対応しておりません。

NECアベニュー株式会社
ニューメディア事業部　〒102 東京都千代田区麹町2-14-2 麹町NKビル
お問い合わせ03(3288)0330
●平日/午前10:00〜午後7:00
テープサービス03(3288)0880

PC Engine
PCエンジンから目が離せない

NEC

コアグラⅡやりたい。コアグラⅡやりたい。○○○よりもコアグラⅡやりたい。

Ⓒ1991 HUDSON SOFT
Ⓒ1989・1991 RED



大竹 まこと



CORE GRAFX II
PCエンジンコアグラフィックスⅡ

NEW

超性能はそのまま、PCエンジンがさらに身近に。これはビッグ・ニュース。今すぐ友達に教えよう。

●あのコアグラフィックスが、新価格19,800円に。●最大512色の美しいグラフィックとステレオ6chの大迫力サウンド。●AVステレオ出力端子や連射機能付きターボパッドなど充実の装備。●あらゆるジャンルをカバーする豊富なソフト資産を継承。●大容量540メガバイト・デジタルCDサウンドのCDロムロムへ、システムアップ可能。

※CD-ROM²システム〈CDR-30A＋IFU-30A：標準価格57,300円(税別)〉は別売りです。
※ビデオ入力端子のないテレビと接続する場合には、別売りのRFユニット〈PI-AN3：標準価格4,980円(税別)〉が必要です。

6月21日 標準価格19,800円(税別)で新登場!

PCエンジンの新しい世界を体験しよう。
'91東京おもちゃショー出展 ●平成3年6月9日(日)〈一般公開日〉●入場料500円 ●日本コンベンションセンター〈幕張メッセ〉

日本電気ホームエレクトロニクス株式会社

月刊 マル勝PCエンジン 1991 7月号
1991年7月1日発行(毎月1回1日発行) 第3巻第7号通巻31号
発行所 角川書店 〒102 東京都千代田区富士見2-13-3 販売部☎03(3817)8523 編集部03(3221)3521
特別定価420円(本体408円)

T4911357507424 雑誌コード13575-7